



SKETSIN LUOMINEN LEIKKAAJAN NÄKÖKULMASTA

Antti Seppänen

Opinnäytetyö
Kesäkuu 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Leikkaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Elokuvan ja television suuntautumisvaihtoehto / leikkaus

SEPPÄNEN, ANTTI:

Sketsin luominen leikkaajan näkökulmasta

Kuva- ja äänikerronnan, sekä rytmituksen ja ajoituksen merkitys

Opinnäytetyö 53 sivua

Kesäkuu 2013

Opinnäytetyöni käsittelee leikkaajan vaikutusmahdollisuuksia sketsin leikkauksessa. Kuva- ja äänikerronta, rytmitys ja ajoitukset muodostavat sketsin kokonaisuuden, johon leikkaajalla on mahdollisuus vaikuttaa. Vaikka pääperiaatteet sketsiä leikatessa pätevät muuhunkin leikkaustyöhön, on sketsin leikkauksessa kuitenkin muutamia asioita, joihin tulee kiinnittää erityishuomiota. Tarkoituksena on tutkia näitä asioita ja pohtia, miten leikkaaja voi saada sketsin toimimaan parhaalla mahdollisella tavalla.

Opinnäytetyön projektiosuutena toimii puolituntisen sketsisarjan pilottijakso, Sirkkeli. Käsikirjoitin ja ohjasin pilotin yhdessä opiskelijakollega Turkka Korkiämäen kanssa. Erityisesti sketsin leikkauksesta ei juurikaan ole kirjallisuutta tarjolla. Opinnäytetyöni sisältö koostuukin pilottiin tekemäni leikkausprosessin tutkimisesta, sekä Ketonen & Myllyrinne sarjan leikkaajan haastattelusta. Lisäksi mukana on internetistä löytyvää lähdemateriaalia komiikasta, sekä esimerkkejä ja havainnointia muista komedia- ja sketsisarjoista.

Käyn läpi sketsin leikkauksessa vastaantulevia haasteita ja esitän ratkaisuja, kuinka toimia ongelmallisissa tilanteissa sekä välttää yleisimpiä virheitä. Lopuksi puran Sirkkeli-pilotin sketsi sketsiltä ja kerron leikkausprosessissa havaitsemistani yksityiskohdista.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme of Media
Cinema and Television

SEPPÄNEN, ANTTI:

Creating a sketch as an editor

Meaning of visualization, sound narration rhythm and timing

Bachelor's thesis 53 pages

June 2013

This bachelor's thesis looks up the possibilities of video editor when it comes to editing a sketch. Visualization, sound narration, rhythm and timing are the main issues which integrates the scheme of sketch for editor to affect. Even though the main principals of sketch editing works also for editing drama, there are still certain things that needs to be treated with special attention. The main goal is to study these things and discuss how to make a sketch work on a best possible way.

The project part of my bachelor's thesis is a thirty minute long pilot episode for a sketch show called Sirkkeli. I handwrote and directed it together with my student colleague Turkka Korkiamäki. Practically there isn't any existing literature specifying to sketch editing. References of my bachelor's thesis therefore contain mainly my own observations of the editing process of Sirkkeli and interview material of Finnish comedy editor. Also, there are internet based source material about comic art and examples from other comedy and sketch shows.

Challenges of editing sketch will be analyzed and I'll provide solutions how to proceed on difficult situations and how to avoid the most frequent mistakes. At the end I will collapse Sirkkeli –pilot sketch by sketch and discuss about the particularities I've observed along the editing process.

sketch, visualization, sound narration, rhythm, timing

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	Sirkkeli-pilotin esittely	8
2.1	Lähtökohdat	8
2.2	Leikkausprosessi	9
3	HUUMORIN ILMENEMISEN MUOTOJA	11
3.1	Komiikka ja huumori	11
3.2	Huumorin lajeja	12
3.2.1	Slapstick	13
3.2.2	Sitcom	13
3.2.3	Camp-huumori.....	14
3.2.4	Sarkasmi.....	14
3.2.5	Ironia	15
3.2.6	Musta huumori	15
3.2.7	Anarkistinen huumori tai surrealistinen huumori	16
4	SKETSIN LEIKKAAMINEN.....	18
4.1	Leikkaajan rooli eri tuotannoissa.....	18
4.2	Komedian leikkauksen neljä pääperiaatetta.....	19
4.2.1	Ajoitus on avainsana	20
4.2.2	Oikean reaktiokuvan käyttö	22
4.2.3	Anna katsojalle esimakua tulevasta	23
4.2.4	Vähemmän on enemmän.....	23
4.3	Sketsin leikkaaminen	24
4.4	Äänisuunnittelun merkitys sketsin toiminnassa.....	26
4.5	Neljän seinän rikkominen	28
4.6	Taustanaurun käyttö.....	29
4.7	Sketsijärjestyksen merkitys.....	31
4.8	Kuvakerronnan merkitys.....	33
5	Sirkkeli-pilotin leikkaus ja sketsien purku	35
5.1	Huippuhauska faija	35
5.2	Menneiden muistelijat.....	38
5.3	Ääneen ajattelijat	42
5.4	Dubstepmies.....	43
5.5	Viittomakieliset uutiset	45
5.6	Ripuliäijä.....	46
5.7	Ufo/Hihhulit (Intro/Outro)	47
5.8	Kuristushanskat.....	51

6 POHDINTA.....	52
LÄHTEET	53
LIITTEET	54
Liite 1. Sirkkeli-pilotti:	54
http://www.youtube.com/watch?v=3eJVv16Dh5A	54

1 JOHDANTO

Sketsihuumori viihteen lajina muodostaa kiehtovan maailman. Koen huumorin olevan tehokas keino viihdyttämisen ohella myös herättämään ihmisissä ajatuksia, keskustelua ja jopa yhteiskuntakritiikkiä. Komedian eri lajityylejä on lukuisia, mutta yhtenäinen piirre niissä kaikissa on tilanteen rakentaminen tiettyssä rytmissä kohti tiettyä päämäärää. Leikkaajan työssä nämä asiat ovat läsnä aina, mutta ennen kaikkea komediaa leikatessa rytmitys ja oikeaoppinen ajoitus on erityisen tärkeässä roolissa.

Tässä opinnäytetyössä keskitytään komedian eri olomuodoista sketsiviihteen leikkaamiseen. Sketsillä komedian muotona tarkoitetaan kokonaisuutta, joka koostuu yhdestä tai useammasta kohtauksesta. Nämä kohtaukset voivat muodostua kestoltaan muutamista kymmenistä sekunneista jopa yli kymmenen minuutin mittaisiin kokonaisuuksiin tai skenaarioihin. Vaikka sketsin leikkaaminen on leikkaamista siinä missä esimerkiksi draaman, on kuitenkin tiettyjä asioita, joihin on kiinnitettävä erityishuomiota.

Projektityönä kirjallisen osuuden takana toimii puolituntinen pilottijakso sketsisarjalle, joka kulkee nimellä Sirkkeli. Projektityö toimi leikkauksellisesta näkökulmasta ajateltuna konkreettisena tutkimuskohteena ja testialustana kerätessäni tutkimusmateriaalia omakohtaisista kokemuksista. Youtube-linkki sketsipilottiin löytyy liitteistä. On suositeltavaa katsoa pilotti ennen opinnäytetyön läpikäymistä, jotta viittauksiin pääsee sisälle, eivätkä sketsien juonet paljastu.

Sirkkeliin tekemääni leikkausprosessin analysoinnin lisäksi käyn läpi toisen leikkaajan, Benjamin Mercerin havainnot sketsisarjan leikkaamisesta. Hän toimi Ketonen ja Myllyrinne -sarjan kolmannella tuotantokaudella pääleikkaajana leikatessaan sarjaa Maiju Saariniemen kanssa. Käydessäni läpi sketsin leikkauksen pääperiaatteita tarkastelen mikä merkitys kuva- ja äänikerronnalla, sekä rytmityksellä ja ajoituksella on sketsin luomisessa. Pohdin myös, millaisia mahdollisuuksia leikkaajalla ylipäätään on vaikuttaa komedialliseen kerrontaan ja mikä merkitys jälkitöiden osa-alueella on lopputuloksen kannalta.

Leikkausprosessia tutkiessa täytyy muistaa, että jälkitöiden osa-alue on vain yksi prosessi produktion kaaressa. Ennakkosuunnittelu, näyttelijäntyö ja ohjaajan rooli ovat myös kaikki vähintään yhtä ratkaisevia vaiheita kokonaisuuden kannalta.

2 Sirkkeli-pilotin esittely

2.1 Lähtökohdat

Projektityönä toimiva Sirkkeli-sketsipilotti ideoitiin 2010 syksyllä, kun päädyin aurinkoisena kesäkuun päivänä yhdessä opiskelijakollegani Turkka Korkiamäen kanssa pohtimaan sketsisarjan filosofiaa. Idea omasta sketsisarjasta lähti hiljalleen elämään ja aloin hahmotella yhdessä hänen kanssaan käsikirjoitusta askel askeleelta pidemmälle. Keräilimme ideoita verkalleen pidemmän aikaa ja työstimme käsikirjoitusta yhdessä. Ideat sketseihin syntyivät monesti arkielämän tilanteista, joita sitten veimme pidemmälle aina äärimmäisyyksiin saakka.

Käsikirjoitus eli koko tuotannon ajan, aivan ensimmäisestä alkuperäisestä käsikirjoitusversiosta karsiutui iso osa sketseistä kokoaan pois. Jäljelle jäivät käytännössä ainoastaan kaikki pitkät sketsit (*Huippuhauska faija*, *Dubstepmies*, *Menneiden muistelijat*, *Ääneen ajattelijat*). Ideoita jäi paljon ”rojukoppaan”, ideoita joita emme työstäneet syystä tai toisesta loglinea pidemmälle. Pilotin tavoitteena oli liikkua äärirajoilla ja kertoa tavallista voimakkaampia tarinoita, siksi lopulliseen pilottiin päätyi outoja, mielipiteitä jakavia sketsejä mukaan. Silti osa ideoista hyllytettiin liian outoina tai epäsopeina. Esimerkiksi sketsi-idea ”Koiranainen” kertoi miehestä, jolla oli komerossa Virpi niminen nainen lemmikkinään. Nainen oli talutushihnassa ja latki kupista vettä koiran lailla.

Otimme huomioon käsikirjoitusvaiheessa myös tiettyjen sketsien variaatiomahdollisuuksia, esimerkiksi kuvasuunnitelmien vaihtoehtoisilla loppuratkaisuilla, reaktiokuvilla ja jopa käytettävillä ohjaustekniikoilla. Vaihtoehtoilla pyrimme jättämään varaa leikkauksypöydälle ja mahdollistamaan eri vaihtoehtojen ja ratkaisujen tulkintaa. Idea oli hyvä ja toimi käytännössäkin erinomaisesti, esimerkiksi useilla eri tyyllisillä reaktiokuvavaihtoehtoilla oli hyvä testata eri tunnetilaerojen merkitystä ja löytää paras mahdollinen lopputulos.

Lopullinen käsikirjoitus muotoutui noin 13 sketsin mittaiseksi, mukaan lukien muutama jatkumosketsi. Tuolloin projekti kulki vielä työnimellä Iso Show Turha Äijä. Kuvaukset aloitimme syksyllä 2011 ja saimme ne päätökseen talvella 2012. Vaikka kuvaukset

ajoittuivat pitkälle aikavälille, tekemistä riitti sekä esi- että tuotantovaiheessa, puhumat- takaan jälkituotannosta. Käsikirjoittamisen lisäksi myös ohjasimme pilotin kahdestaan. Ennen kuvauksia tapasimme näyttelijöitä Korkiamäen kanssa ja kävimme yhdessä usei- ta erilaisia harjoituksia läpi. Harjoituksissa pyrimme syventämään roolihahmoja ja löy- tämään sketseihin uusia vivahteita ja yksityiskohtia.

Näyttelijätiimi koostui kahdesta naispäänäyttelijästä (Helena Rängman, Sanni Haaden- maa) ja yhdestä miehestä (Aki Kuukasjärvi). Parissa sketsissä mukana oli myös pari vanhempaa näyttelijää, sekä lapsinäyttelijöitä. Lisäksi esiinnyin itse Korkiamäen kans- sa muutamissa sketseissä (*Intro, Dubstepmies, Ripuliäijä, Menneiden muistelijat*).

Pilottia varten kantavana ajatuksenamme produktion suhteen oli pitää tuotantoarvot korkealla ja tehdä laadukasta jälkeä niin sisällöllisesti, kuvallisesti kuin äänellisestikin. Valmista pilottia on tarkoitus myöhemmin markkinoida ja myydä sketsisarjaa eteen- päin, pyrkimyksenä päästä tekemään kokonainen tuotantokausi.

2.2 Leikkausprosessi

Leikkasin sketsipilotin itse suurimmaksi osaksi, ainoastaan Dubstepmies- jatkumosketsin leikkasi Joonas Yliruusi, koska koin, että oma esiintymiseni sketsin päähenkilönä vaikuttaisi liiaksi objektiiviseen näkemykseen.

Sirkkeli-pilotin leikkaus oli todella mielenkiintoinen ja haasteellinen kokemus. Sketsit valmistuivat yksi kerrallaan, jonka jälkeen aloin sijoitella niitä parhaaseen näkemääni järjestykseen. Kun kaikki sketsit olivat valmiita, nolla versio oli valmis. Tässä versiossa oli temp-äännet, eikä se vielä ollut kuvalukossa, eli leikkausta vielä muutettaisiin. Tämä raakaleikkausversio oli lopullista pidempikestoisempi ja sinne oli jätetty tarkoitukselli- sesti hieman ilmaa väliin. Tämän version myös näki ensimmäinen, lähes parikymmen- päinen koyleisö. Oli kiintoisaa, jopa jännittävääkin seurata ryhmän reaktioita. Palkitse- vinta oli, jos lunastus, johon itse oli tyytyväinen kirvoitti koyleisöstä naurut. Oli myös hämmentävää seurata, kuinka yleisö reagoi esimerkiksi kohdissa, joissa ei itse ajatellut olevan mitään hauskaa. Joka tapauksessa koenäytös oli myös itselle hetki, jolloin omaa leikkausjälkeä jälleen kykeni yllättäen katsomaan tuoreilla silmillä.

Koenäytöksen jälkeen järjestimme Korkiamäen kanssa yleisölle nimettömän kyselyn, jolla keräsimme kirjallista palautetta. Kyselimme mikä oli hyvää, mikä huonoa, sekä kartoitimme yleisöltä tarkempia mielipiteitä tietyistä sketseistä. Esimerkiksi *Dubstep-mies* oli sketsi, joka ei juurikaan jakanut mielipiteitä, vaan sai positiivisen vastaanoton. *Huippuhauska faija* sen sijaan oli sketsi, mikä herätti osassa katsojia pelkoa. Yleisön välittömistä reaktioista, sekä kirjallisesta kyselystä saatu palaute oli hyödyllistä viilatesa pilottia lopulliseen versioonsa.

Leikatessani sketsejä tein muistiinpanoja kiinnittäen huomiota leikkaajan vaikutusmahdollisuuksiin sketsikerronnassa kuvallisen ja äänellisen kerronnassa, miten esimerkiksi erilaisten tunnelmien luominen musiikilla ja tehosteilla vaikuttaa kokonaisuuteen. Lisäksi tutkin leikkauksen rytmin ja ajoituksen merkitystä, sekä mm. millaisia mahdollisuuksia leikkaajalla on pelastaa esimerkiksi puutteellisesta ennakkosuunnittelusta johtuva epäonnistunut kokonaisuus.

3 HUUMORIN ILMENEMISEN MUOTOJA

3.1 Komiikka ja huumori

Huumorintaju ja kyky nauraa ovat ihmislajimme erityispiirteistä, jotka erottavat meidät muista eläimistä. Naurulla ja sen tutkimisella on pitkät perinteet, jotka ulottuvat aina antiikin Kreikkaan saakka. Ensimmäisiä tunnettuja komiikkaa pohdiskelleita henkilöitä oli kreikkalainen filosofi Aristoteles. Hänen mukaansa koominen vaikutelma aiheutuu jostain vajeesta tai rumuudesta, jotka eivät kuitenkaan aiheuta tuskaa tai vahinkoa (Aristoteles 1982, 21).

1800 –luvun lopulla naurua tutki ranskalainen filosofi Henri Bergson, joka pyrki muun muassa näytelmiä analysoimalla erittelemään koomisuuden syntyä. Hänen mukaansa komiikan sääntöihin lukeutuu esimerkiksi ajatus, että ihmisen kaikki luonteenheikkoudet tai epäonnistumiset voivat muuttua huvittaviksi. Hänen mielestään vahingonilo ja toisen ihmisen epäonnelle nauraminen on ihmiselle luontaista. Hän myös päätteli, että esimerkiksi klovniin koomisuus syntyy ihmisten luontaisten tapojen ja käyttäytymismallien karikatyyrisestä matkimisesta ja esittämisestä. Hän korosti kuitenkin, että se mikä on huumorin kriteeri, ei ole moraalin kriteeri ja että toiselle nauraminen voi vakavasti vahingoittaa kohteeksi joutuneen itsetuntoaan. Bergsonin mukaan koomisuus on puhtaasti inhimillinen ilmiö. Maisemasta ei voi löytää mitään koomista ja esimerkiksi eläimien koominen käyttäytyminen huvittaa ihmistä ainoastaan siksi, että he rinnastavat sen ihmisen käyttäytymiseen. Hän tuli siihen lopputulokseen, että nauru on kollektiivinen, ihmisiä yhdistävä asia ja sillä on vahva sosiaalinen tarkoituksensa. (Laughter [Bergson book], Wikipedia 2013)

Huumori, vitsikkyys ja koomisuus muodostuvat perimmiltään ns. syklisestä dynamiikasta. Arkielämässä humoristisia kohtaamisia tuntuu olevan miltei mahdoton välttää. Ne tuntuvat puhkeavan yllättäen, saavuttavat kliimaksinsa nopeasti ja katoavat pian takaisin sosiaalisen kanssakäymisen taustalle ikään kuin vain pelkiksi ilmenemisen mahdollisuuksiksi. Voi ajatella, että ilmiö näyttää hetkellisesti olevan kaikkialla, mutta pysyvästi ei missään. (Jukka Talve 2013, 1.)

Jokainen ihminen tuntuu reagoivan koomisiin tai humoristisiin tilanteisiin eri tavalla, arkikielessä puhutaan usein erilaisista huumorintajuista. Joku nauraa kaatuvalle miehelle (tilannekomiikka), toinen taas kaatuvan miehen typerälle ilmeelle (luonnekomiikka). (Kirsi Raitaranta 2009, 2.) Huumorin lajeja on useita erilaisia, eivätkä kaikki pidä kaikesta. Tämä on hyvä muistaa työskenneltäessä komiikan parissa. Eri kulttuureissa, ikäryhmissä ja aikakausissa nauretaan eri asioille. Se mikä oli isovanhempiesi nuoruudessa oli ratkiriemukas ilmiö, ei välttämättä herätä enää nykyajan ihmisessä huvittuneisuutta. Huumori on aina hyvin subjektiivinen kokemus.

Yhtenäinen piirre komiikassa, niin vitseissä kun sketsiviihteessäkin, on kuitenkin kliimaksin oikeaoppinen saavuttaminen, jolloin energia vapautuu, ihannetapauksessa nauruna. Tarinaa kerrotaan valmistelemalla ensin yleisö luomalla asetelma. Jännitystä sekä odotuksia nostatetaan, kunnes huipennus saapuu ja odotukset lunastetaan. Se miten odotusten lunastaminen tapahtuu, on hetki, jossa koomisuus sijaitsee. Voi myös ajatella, että tietyllä tavalla koomisuuteen liittyy aina myös yllätys. (Azam 2009)

”Jos tahdot ihmisten itkevän, on sinun itsekin itkettävä. Jos tahdot ihmisten nauravan, on sinun pysyttävä vakavana”

-Casanova (Ihminen maailmassa 1973, s. 14)

3.2 Huumorin lajeja

Komiikalla on useita erilaisia ilmenemismuotoja. Eino Krohnin mukaan koomiseen tilanteeseen voidaan suhtautua esimerkiksi ironisesti, satiirisesti tai humoristisesti. Näin ollen voidaan ajatella huumorin olevan enemmän asenne tai suhtautumistapa johonkin ilmiöön. Se on koomisuuden omaksumis- tai ymmärtämistapa, samoin kuin ironia tai satiiri. (Krohn 1946, 145.) Sketsiviihde ei itsessään sisällä mitään sääntöjä tai rajoituksia käyttämilleen huumorin alalajeille. Hyvässä sketsissä voi esiintyä useita eri huumorin tyyllilajeja, jotka taidokkaasti soljuvat toistensa lomitse.

Komediasarjoista hieno esimerkki on The Simpsons, joka itsessään lukeutuu tilannekomediaksi. Sarjan hahmoilla on omat luonteenpiirteensä ja ympäristö pysyy samana. Jaksot kuitenkin sisältävät usein parhaimmillaan lähes kaikkia alla mainittuja huumorin

alalajeja. ”Jokaiselle jotain” -periaate on ilmeisesti ollut kyseisen sarjan kohdalla kannattava, sillä kyseinen sarja pitää hallussaan mm. pisimpään TV:ssä pyörineen tilannekomedian ennätystä (jaksomäärällisesti). (The Simpsons, Wikipedia 2013.)

Sirkkeli-sketsipilotissa esiintyy myös useita eri huumorin lajeja, yleisilmeen ollessa kuitenkin hieman synkkäsävytteinen ja anarkistinen.

Seuraavassa eriteltynä muutamia huumorin lajeja.

3.2.1 Slapstick

Tarkoittaa fyysistä huumoria, kohellushuumoria. Kukkaruukku putoaa päähän, piirakka murskautuu naamaan. Se voi sisältää myös esimerkiksi liioiteltuja ja riehakkaita toimintoja jotka ylittävät järkevänä pidetyn rajan. Nimi juontaa juurensa suoraan englannin kielen termistä slap stick. Tällä viitataan nuijaan, jota lyömällä lähtee kova ääni, mutta joka ei kuitenkaan aiheuta suurta kipua uhrilleen. Tällaisia nuijia käytettiin 1500-luvun italialaistyyllisissä improvisaatioteatterissa. Komediaesityksessä nuijalla saatettiin hutkia toista näyttelijää mahtavan paukkeen saattelemana toistuvasti, mikä oli aikalaisten mielestä varsin huvittava kokemus. Huumorin ollessa universaali ja ihmisiä yhdistävä ilmiö, on varsinkin Slapstick huumori erityisen yleismaailmallista ja helppotajuista. Ihmisellä on luontainen taipumus huvittua fyysiselle kohellukselle ja toisen vahingolle. (Slapstick, Wikipedia 2013.)

Sirkkelissä slapstickmaisia kohtauksia ovat mm. alun *Hihhuli*-intro kohtauksessa lunastuksen tapahtuminen laskeutuvan grillin kolahtaessa kultinjohtajan päähän, sekä outrossa jälleen samaisen grillin tippuminen tuhkineen johtajan silmille. Alkusketsiin sijoitettuna slapstick-kohellus toimii hyvänä suureen yleisöön vetoavana, neutraalina lämmitteijänä.

3.2.2 Sitcom

Eli tilannekomedia (situation comedy). Yleisimmät tilannekomedian muodot televisiossa ovat esimerkiksi Simpsonit, Frennit ja How I Met Your Mother. Tyypillisiä aineksia ovat arkkityyppiset henkilöahmot, joiden elämää seurataan yhteisessä ympäristössä, kuten kotona tai työpaikalla. Henkilöille muodostuu tietyt roolit, joiden mukaan heidän odotetaan toimivan. Olennaista on, että katsoja oppii tuntemaan hahmot ja tietää heidän

luonteenpiirteilleen ominaisen käytöksen ja roolit. Näin ollen vitsien valmistelu on nopeampaa ja parhaimmillaan kohtaukset ovat hahmojen välistä jatkuvaa vitsistä toiseen tykitystä. (Sitcom, Wikipedia 2013.)

Sirkkelin sketsejä ei tilannekomedia kategoriaan voi suoranaisesti lukea, sillä se edellyttäisi vakituksia roolihahmoja sekä tapahtumapaikkaa. Sen sijaan tässä opinnäytetyössä käyttämistäni esimerkkitelevisiosarjoista osa lukeutuu tilannekomedioiksi.

3.2.3 Camp-huumori

Camp-huumori tarkoittaa sitä, että tekijät itse tajuavat vitsin olevan huono tai outo. Esimerkiksi musikaalikohtaus joka on rakenteeltaan aivan kuin suuri broadway-esitys, mutta musiikki on naurettavaa ja tapahtuma sijoittuu baarin takana sijaitsevalle kujalle. (Camp [style], Wikipedia 2013.) Camp-statuksen voi saada myös esimerkiksi eikomediallinen elokuva, joka on vain yksinkertaisesti niin huono, että katsoja kokee sen naurettavuudessaan tahattoman koomiseksi.

Sirkkelissä myös esimerkiksi *Viittomakieliset uutiset* ovat osoitus tietoisesta camp-tyylittelystä; studion puitteet ovat köyhät, valaisu ankeaa ja nimelliset grafiikatkin ovat kuin harjoittelijan tekemät. Myös *Ääneenajattelijat* -sketsin loppumusikaalikohtaus on surkeudessaan camp-henkinen. Miehellä lentää kitara tyhjästä käteen, huuliharppu ilmestyy kaulalle itsestään ja hangessa rumpuja soittaa nuhjuinen puliukko lasten rumpusetillä.

3.2.4 Sarkasmi

Suppeaa, jopa yhden lauseen ivaa. Mielenkiintoinen piirre sarkasmissa on, että yleensä se ilmenee piilomerkituksen, tai päinvastoin käännetyn totuuden kautta. Esimerkiksi. käsikirjoitukseen sisällytettyä sarkasmia voi olla hankala havaita sarkasmille olennaisien non-verbaalisten seikkojen johdosta (äänenpainot, eleet). Usein sarkasmi voi myös sisältää ironiaa, esimerkiksi. heitto laiskalle työntekijälle; ”Älä polta itseäsi loppuun!”. Arkielämän tilanteessa sarkastinen heitto voi olla taitavasti käytettynä tietyssä tilanteessa myös kohteliaampi ja vähemmän aggressiivinen tyyli huomauttaa vaikkapa toisen huonosta tavasta. Sarkasmi onkin oikeastaan vain yksi ironian alalaji ja sen erottaa siitä, että sarkasmilla on aina joku kohdehenkilö, johon kommentti kohdistuu. (Sarcasm, Wikipedia 2013.)

Sirkkelissä epäsuoraa sarkasmia voi havaita esimerkiksi *Ääneenajattelijat* sketsissä, jossa päähenkilö Markku käy dialogia Helenan kanssa. Markku on edelleen rakastunut Helenaan ja hänen kuulleessaan Helenan uudesta miehestä hän toteaa hampaita kiristellen ”Sä kyllä ansaitset taiteellisen ja sensuellin miehen.”. Sarkasmia esiintyy usein enemmän tilannekomedioissa, joissa se toimii hyvänä keinona tuoda dialogiin sanailua ja nopeaa huumoria. Usein sarkasmi ja saivartelu voivat kuulua jonkun tietyn hahmon luonteenpiirteisiin. Esimerkiksi Frendeissä Chandlerin roolihahmolle sarkastiset heitot ovat tyypillisiä.

3.2.5 Ironia

Hieman kuten sarkasmi, ironia myös sisältää ristiriidan käytettyjen sanojen ja todellisen merkityksen välillä. Se miltä tilanne näyttää, ei todellisuudessa vastaa tilanteen oikeaa luonnetta. Kahden asian välinen asiayhteys on kuitenkin tunnistettava, ennen kuin tilanteen voi kokea ironisena. Vaikka ironia lasketaan huumorin alalajiksi, ei se silti ole yksinomaan hauska asia. Se voi olla esimerkiksi historialliseen tilanteeseen liittyvää, tai itseän kohdistuvaa, eli itseironiaa. (Irony, Wikipedia 2013.)

Periaatteessa Sirkkelin *Ääneenajattelijat* -sketsin asetelma on ironinen. Hahmot käyvät dialogia toistensa kanssa, mutta heidän päänsisäiset ajatuksensa ovat täysin ristiriidassa puhutun asian kanssa.

3.2.6 Musta huumori

Musta huumori käsittelee humoristisesti yleisesti vaikeina ja traagisina pidettyjä aiheita, esimerkiksi kuolema, onnettomuudet, nälänhätä, sairaudet. Vaikka rankoista aiheista heitetty huumorisointi usein herättää herkemmässä yksilössä voimakasta paheksuntaa ja jopa inhoa, voi se myös oikein käytettynä olla kanava käsitellä vaikeita tunteita, tai ainakin auttaa herättämään keskustelua hankalasta asiasta. Suuret tunteet herättävät ihmisessä aina myös suuria reaktioita. (Black comedy, Wikipedia 2013.)

Sirkkelin sketseistä varsinkin *Huippuhauskas faija* on kokonaisuudessaan melko tummasävytteinen sketsi, ja tätä lopputulosta haettiin. Sisältöäkin enemmän tunnelmaa sävyttää synkemmäksi kauhuelokuvamainen musiikkiraita, joka luo paikoitellen jopa

pelottavan tunnelman. Kokemus voi olla katsojalle hämmentävä, sillä katsoja on luultavimmin asennoitunut katsovansa sketsisarjaa, tarkoitus on huvittua, ei herättää ahdistusta tai pelkoa. Voimakkaat tuntemukset aiheuttavat kuitenkin suuren tunnelatauksen, mikä toimiikin erinomaisena tavalla nostattajana (set up). Suuri lataus vapautuu purkaantuessaan ihannetapauksessa nauruna. Se, kokeeko katsoja lopun lunastuksen kaikessa hurjuudessa huvittavaksi vai vastenmieliseksi, on aina katsojan oma subjektiivinen tulkinta. Kyseinen sketsi onkin jakanut mielipiteitä.

Kuten olen aiemmin todennut, huumorimieltymyksiä on useanlaisia ja kaikkien yhtäaikainen ruokkiminen on hyvin hankalaa, useissa tapauksissa mahdotonta. Jos esimerkiksi *Huippuhauska faijan* kulminaatiokohtaukset olisi tehty musiikkivalinnoilla neutraaleiksi tai hilpeiksi, yleistunnelma olisi voinut jäädä laimeaksi. Pahimmassa tapauksessa sketsi ei olisi tarjonnut minkään huumorilajin edustajalle kunnollista tyydytystä. Jos lopun hirttokehtauksessa olisikin alkanut soimaan esimerkiksi Benny Hill sarjan teema, klovnimaisen hilpeä takaa-ajo musiikki, olisi mielikuva sketsistä ollut täysin erilainen. Jälleen tietty ryhmä olisi siitäkin varmasti huvittunut, mutta oman subjektiivisen huumorimieltymyksen mukaan sketsi olisi ollut pilalla.

Sketsiprojektia työstäessä on hyvä pitää mielessä, ettei tee kompromisseja muita miellyttääkseen, vaan menee oman visionsa mukaan.

3.2.7 Anarkistinen huumori tai surrealistinen huumori

Anarkistisella huumorilla tarkoitetaan älyvapaata huumoria, jossa komiikka kumpuaa sattumanvaraisista tai asiaan täysin kuulumattomista asioista tai tilanteista. Logiikka ja syy-seuraus -suhteet eivät ole oleellisia, itse asiassa niiden totaalinen puuttuminen on anarkistisen huumorin ydin. Vahvassa roolissa on myös yllätyksellisyys, vaikka se koomisuudessa onkin aina tietyllä tapaa läsnä. Esimerkiksi *South Park* –animaatiosarjassa viljellään paljon anarkistista huumoria ja usein tapahtuu asioita, joissa ei ole mitään järkeä. (Surreal humor, Wikipedia 2013.)

Sirkkelissä esiintyy myös paljon anarkistista huumoria, asioita, joilla ei ole järkevää syy-seuraus suhdetta. Esimerkiksi *Kuristushanskat* on sketsi, joka jättää lunastuksen tultua enemmän kysymyksiä kuin vastauksia.

Sketsisarjassa kohtaukset koostuvat erillisistä kohtauksista, joiden kestot voivat vaihdella sekunneista useisiin minuutteihin. Vaikka kohtaukset eivät ole aina ole liitoksissa toisiinsa, ja hahmot eivät välttämättä toistu, voi osa sketseistä olla ns. jatkumoina. Tällä tarkoitetaan kohtauksia, jotka toistuvat useammin yhden jakson tai jopa koko tuotantokauden aikana. Yksittäisissä sketseissä voi käytännössä esiintyä kaikkia edellä olevia huumorintyyplejä. (Sketch comedy, Wikipedia 2013.) Poikkeuksena on kuitenkin tilannekomedia, joka yleensä perustuu vakituisiin, tietyt roolit ja taustat omaaviin hahmoihin, jotka elävät yhteisessä ympäristössä. Tilannekomediassa katsojalla on myös tietyt odotukset hahmojen toimintamalleista. Tapahtumilla on pidempikestoisia, koko jakson tai jopa sarjan ajan mittaisia vaikutuksia. Tarinalla on laajempi draaman kaari ja se sisältää myös saippuaopperamaisia piirteitä.

4 SKETSIN LEIKKAAMINEN

4.1 Leikkaajan rooli eri tuotannoissa

Tuotannosta riippuen leikkaajalla on eriasteisia vaikutusmahdollisuuksia lopputulokseen. Jossain tuotannoissa leikkaaja voi mahdollisesti osallistua muun muassa ennakkotuotantoon ja vaikuttaa kuvasuunnitteluun, hän voi toivoa esimerkiksi tiettyjä lisäkuvia, jotka liittyvät tiettyyn vastareaktioon.

Tuotannosta riippuvia seikkoja ovat myös ohjaajan ja leikkaajan välinen vuorovaikutus. Joissain tuotannoissa leikkaajan rooli voi olla toimia enemmän ohjaajan ”kätenä” ilman, että leikkaajalle jää kovin suurta vaikutusmahdollisuutta. On myös tuotantoja, jossa leikkaajan harteille jää itse leikkauksen lisäksi myös äänisuunnittelu ja editointi, sekä muu videoefektointi. Nämä taas lisäävät leikkaajan vaikutusmahdollisuuksia lopputulokseen.

Sirkkelin kohdalla tilanne oli erikoinen, sillä käsikirjoituksen ja muun ennakkosuunnitelman myötä olin itse vaikuttamassa lopputulokseen jo ennakkosuunnitteluvaiheessa. Kuvaustilanteissa ohjaajan roolissa oli helppo ajan mahdollisesti salliessa ottaa esimerkiksi kuvakäsikirjoituksen ulkopuolisia kuvia myöhempää leikkausvaihetta silmälläpitäen.

Ketosta & Myllyrinnettä leikannut Benjamin Mercer (Mercer, haastattelu 18.10. 2012) kertoo, että kuvatessa aikataulut olivat hyvin tiukkoja, joten lisäkuvia ei otettu. Tosin niille ei ollut tarvettakaan, sillä hyvän ennakkosuunnittelun vuoksi tarvittavat kuvat oli aina otettu huomioon, joten editissä ei tarvinnut jälkeempään ihmetellä puuttuvia kuvia.

K & M:n leikkaamisen Mercer aloitti heti kun sai käsiinsä materiaalia, eli kuvausten ollessa vielä täydessä käynnissä. Esimerkiksi voice overit otettiin aina kuvauspaikalla samointein, jotta editin puolella päästiin heti leikkaamaan.

Tässä tapauksessa leikkaus oli täysin autonomista, eivätkä ohjaajat Ville Myllyrinne ja Kari Ketonen halunneet nähdä välissä mitään välikatsauksia, vaan leikkaajaan. (Mercer, haastattelu, 18.10. 2012.)

Toisilla ohjaajilla on tapana tehdä kesken leikkausvaiheen tarkastuksia, jotta he pystyvät tekemään muutosehdotuksia. Tietyissä tilanteissa tällä voidaan mahdollisesti estää turhan työn tekeminen, jos ohjaajan ja leikkaajan näkemykset lopputuloksesta eroavat. Toisaalta tällä voidaan myös turhaan hidastaa leikkaajan työtä, sillä raakaleikkausvaiheessa näytetty välikatsaus voi olla hyvinkin kaukana lopullisesta. On myös leikkaajan omalla vastuulla punnita, kuinka keskeneräistä työtä antaa muiden tarkasteltavaksi.

K & M:n kohdalla valmiit pätkät katsottiin aina kerralla ja Mercer pystyi näkemään jo heidän ilmeestään toimivatko sketsit vaiko eivät. Leikkausratkaisuista Ketosella ja Myllyrinteellä ei ollut valitettavaa, sen sijaan jossain tilanteessa leikkaaja saattoi pitää tiettyä sketsiä sen verran huonona, että olisi halunnut jättää sen pois. Joitain sketsejä tiputettiin pois, kun huomattiin ettei niitä tarvittu. ”Huonosti suunniteltua sketsiä ei voi pelastaa leikkauksellisilla ratkaisuilla, ainoastaan ehkä parantaa, mutta ei pelastaa loistavaksi.”, Mercer sanoo. ”En koe, että omilla ratkaisuillani olisi tarvinnut pelastaa ainoatakaan sketsiä, kaikki oli jo valmiiksi ennakkosuunniteltu tarpeeksi hyvin, eikä ongelmia ollut.” Benjamin pitääkin Ketosta ja Myllyrinnettä fiksuina ohjaajina, hänen mielestään he kirjoittavat ja suunnittelevat hyvin, mikä tekee yhdessä työskentelystä helppoa ja miellyttävää. (Mercer, haastattelu 18. 10. 2012.)

4.2 Komedian leikkauksen neljä pääperiaatetta

Yhdysvaltalaisen leikkaajan Faizal Azamin mukaan komedian leikkauksessa on neljä pääperiaatetta, joita seuraamalla pääsee jo pitkälle. Hän myöntää, että vaikka kyseisiin periaatteisiin on syytä kiinnittää erityishuomiota komediaa leikatessa, niin ne soveltuvat myös muihin genreihin. Yhdysvalloissa pitkään ammattileikkaajana toiminut Azam mainitsee, että skarvin (leikkauskohdan) paikkaa miettiessä hän useimmiten luottaa vaistoonsa, joka on hioutunut ammatissa vuosien varrella. Intuitio on leikkaajan työkaluista yksi tärkeimmistä ja se on myös taito, joka kehittyy kokemuksen myötä. (Azam 2009.)

Azamin mielestä komedian leikkaaminen on haastavaa ja hän mieltääkin sen taiteeksi. ”Jokatapauksessa”, hän sanoo, ”jokainen joka on joskus opiskellut tai työskennellyt

taiteen tai luovan työn parissa, voi todeta että työtään voi jalostaa ja ohjata oikeaan suuntaan käyttämällä oikeanlaisia työkaluja ja pääperiaatteita.” (Azam, 2009.)

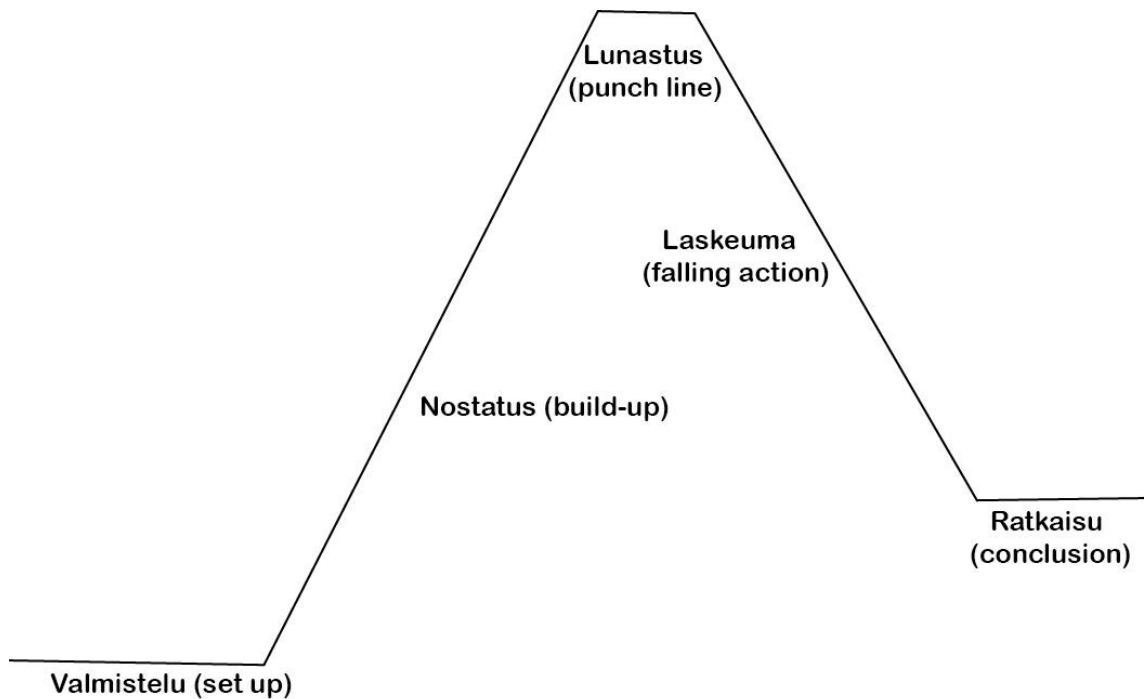
Seuraavassa analysoin sketsinkeikkausta Azamin luokituksen mukaan.

4.2.1 Ajoitus on avainsana

Ajoituksella tarkoitetaan tässä yhteydessä skarvin paikkaa, sitä milloin jokin asia näytetään, johonkin leikataan tai jostain leikataan pois. Kyse ei kuitenkaan ole yhdestä ainoasta skarvista, vaan koko kohtauksen sisäisestä tahdituksesta ja rytmistä. Seuratessasi mitä tahansa komediaa, esimerkiksi sitcom-sarjaa tai stand-up -koomikkoo, voit havaita tämän rytmityksen. Jokainen vitsi koostuu käytännössä kolmesta vaiheesta:

- valmistelu (set-up)
- nostatus (build-up)
- lunastus (delivery, aka. punchline).

Kokonaisuuden täytyy olla tarkasti mietitty, rytmitetty ja ajoitettu. Valmisteluvaiheessa vitsille annetaan ensin asetelma, lähtökohta jolla herätetään katsojan mielenkiinto. Nostatusvaiheessa annetaan lisää tietoa tulevasta ja jännite nousee. Tämä vaihe saattaa sisältää esimerkiksi konflikteja. Nostatusvaihe voi olla hyvin pitkäkestoinenkin ja sisältää pienempiä punchlineja tai suvantokohtia, joissa katsoja saattaa jo mahdollisesti luulla huipun tulleen ennen varsinaista kliimaksia. Pääasia kuitenkin on, että lopuksi tulee varsinainen lunastus, joka vapauttaa kasvaneen jännitteen. (Azam 2009.)



KUVA 1. Sketsin kaari

Lunastuksen jälkeen voi vielä seurata nostatuksen vastakohta, laskeumavaihe, joka päättyy ratkaisuun.

Kun vitsin kaarta seuraa, voi huomata, että se koostuu samoista elementeistä kuin minkä tahansa tarinan vaiheet. Sketsissä kokonaisuus on vain laitettu tehokkaaseen ja ytimekkääseen pakettiin, ja koko kaari käydään suhteellisen nopeassa ajassa läpi. Läheskään aina laskeumavaihetta tai ratkaisua ei sketseissä esiinny, vaan toiminta voi loppua äkillisesti kliimaksin jälkeen tai suoraan kliimaksiin ilman loppuratkaisua. Sketsi voi myös olla hyvin nopea, eikä se valmistelun jälkeen välttämättä edes sisällä nostatusvaihetta.

Esimerkiksi stand-up koomikolla on työskennellessään jatkuvasti edessään yleisö, jonka palaute on välitöntä ja vuorovaikutus elää tilannetapahtumien mukaan. Taitava stand-up -koomikko osaa rytmittää kertomustaan ja pitää tarvittaessa oikeissa kohdissa tarinaa taukoja, esimerkiksi yleisön naurua varten. Kun leikkaaja työstää komediamateriaalia, hänen täytyy jatkuvasti toimia sekä koomikkona että yleisönä. Tuotannosta riippuen näyttelijöiden toiminnot voivat olla jo itseisarvoisesti onnistuneita, jolloin oikean ajoituksen ja rytmin löytäminen on helpompaa. Mikäli näyttelijän esiintyminen ontuu tai ajoitus on hukassa, leikkaajan tehtävä on yrittää löytää oikeat hetket ja luoda koomisuutta tilanteisiin joissa sitä ei ole. ”Tämän saavuttaminen on hankalampaa miltä kuulostaa,” Azam sanoo, ”ja jokaisella on yksilöllinen käsitys ajoituksesta. Oikean ajoituk-

sen ymmärtää kun sen näkee, vitsi tulee juuri oikeaan aikaan, ei hetkeäkään liian aikaisin tai liian myöhään.” (Azam 2009.)

4.2.2 Oikean reaktiokuvan käyttö

Vastakuvatekniikka on yksi tehokkaimmista ja useimmin käytetyistä elokuvallisen tarinankerronnan rakennuspalikoista. Eritoten komediakerronnassa reaktiokuvat ovat merkittävässä roolissa. Kun roolihenkilö sanoo jotain hauskaa, leikataan toisen roolihenkilön reaktioon minkä jälkeen takaisin ensimmäiseen roolihahmoon. Tämä voi toimia jopa yksinään vitsin lunastuksena. Tilanteesta riippuen reaktiokuvien käytöllä voi myös lypsää lisää pituutta vitsin kliimaksille, esimerkiksi venyttämällä reaktiokuvaa yli normaalin keston, näyttämällä useamman ihmisen reaktiota, tai jopa näyttämällä esimerkiksi koiran reaktion. Toisaalta reaktiokuva voi toimia tietyssä tilanteessa tehokkaammin lyhyenä, ohikiitävänä kuvana, varsinkin mikäli esimerkiksi kuva sisältää dialogia, joka voi jatkua vaikkei puhuja näy. Yksin hölmöilevä henkilö ei yleensä ole hauska. Mikäli tapahtumaa todistamassa ei ole ketään, häpeän aspekti puuttuu.

Oikean reaktiokuvan valitseminen on tärkeää leikatessa komediaa. Oikealla reaktiokuvalla ei tarkoita ”ainoaa oikeaa”, vaan parhaiten kyseiseen tilanteeseen sopivaa. Voi olla, että kohtauksesta on otettu kymmenen erilaista reaktiokuvaa näyttelijältä, joista kaikki ovat käyttökelpoisia. Leikkaajan painiskellessa eri vaihtoehtojen välillä hänen täytyy tietää mitä hän haluaa: valitako reaktio, joka vahvistaa vitsiä ja varmistaa, että kaikki ymmärtävät sen, vaiko reaktio, joka toimii katsojan ennakko-odotuksia vastaan. Katsojalle muodostuu vitsin aikana ennakko-odotuksia tapahtumien kulusta, ja joskus palkitsevampaa voi olla ennalta-arvaamattomuus tai vain osittainen ennalta-arvattavuus. Joka tapauksessa nämä kysymykset voivat auttaa määrittelemään kohtauksen kannalta parhaan reaktion. Monesti tärkeää on myös suhteuttaa valinta siihen, mitä tulee vitsin jälkeen ja mitä on tullut sitä ennen. (Azam 2009.)

Myös reaktiokuvan koolla on merkityksensä. Reaktiokuvan tehtävä on näyttää edeltävästä toiminnasta tai dialogista heräävä tunne. Tästä syystä reaktiokuvat ovat usein lähikuvia. Toisaalta taas laajassa kuvassa kasvojen tunnereaktiota ei näe tarkasti, mutta sen sijaan kehonkieli puhuu puolestaan enemmän ja tuo non-verbaalista informaatiota, mitä pelkillä kasvojen eleillä ei voisi tuoda. Laajassa kuvassa paljastuu myös ympäröivä tapahtumapaikka. Huomiota on syytä kiinnittää jo ennakkosuunnitteluvaiheessa reak-

tiokuviin, sillä niillä on sketsin toimivuudessa aina suuri merkitys. On myös tärkeää, sisältyykö reaktiokuvaan dialogia vai ei. Usein reaktiokuva voi olla tehokkaimmillaan ilman verbaalista sisältöä.

4.2.3 Anna katsojalle esimakua tulevasta

Toisinaan voi olla hyödyllistä antaa katsojalle etukäteen palanen tietoa tulevista tapahtumista. Trillerit ja kauhuelokuvat käyttävät tätä keinoa hyväkseen jatkuvasti; katsoja kiemurtelee penkissä nähdessään tappajan tulevan sisälle taloon, samalla itse päähenkilön ollessa asiasta tietämätön.

Samaa keinoa voi myös hyödyntää komediallisessa kerronnassa. Esimerkissä kaksi henkilöä juoksevat mäkeä alas ja toinen liukastuu banaaninkuoreen. Sen sijaan että juoksu näytettäisiin laajassa kuvassa, minkä jälkeen lähikuva banaaninkuoresta johon jalka ilmestyy, banaaninkuori voidaan näyttää etukäteen omassa kuvassaan, minkä jälkeen palataan takaisin juoksijoihin, ennen kuin liukastuminen tapahtuu. Näin katsojalle syntyy mahdollisuus visualisoida tuleva tapahtuma mielessään ja mahdollinen huvittuneisuus alkaa jo ennen varsinaista tapahtuman lunastusta. Toisinaan tätä keinoa voidaan käyttää myös annettaessa katsojalle valheellinen ennakko-odotus, mikä lunastetaankin täysin poikkeavalla ratkaisulla, mikä on katsojalle myös palkitseva kokemus.

(Azam 2009.)

On tärkeää, että katsojalle luodaan valmistelun ja nostatuksen kautta mielikuvaa tulevista tapahtumista ja lunastuksesta. Ennakko-odotusten rakentumista tukevat niin äänikuin kuvaleikkaukselliset ratkaisut. Toisaalta täytyy olla varovainen vihjeiden antamisessa, sillä liiallinen ennalta-arvattavuus ei palkitse katsojaa.

4.2.4 Vähemmän on enemmän

Usein ytimekkyys on tehokkainta. Tämä pätee kaikessa leikkaamisessa, mutta komedian leikkaamisessa siihen on syytä kiinnittää erityistä huomiota. Lyhentämällä kohtauksia ja poistamalla asioita, jotka eivät ole hauskoja, voidaan edetä pisteestä pisteeseen ja saada

kokonaisuus iskevämmäksi. Näyttämällä vähemmän voi lisätä huumoria, ja jättää enemmän katsojan oivalluksen ja mielikuvituksen varaan. On myös leikkaajan tehtävä havainnoida, milloin vitsi on mennyt jo ohi, jotta lopetuksesta saa ytimekkään. Vitsiä ei pidä pitkittää keinotekoisesti. Pahimmassa tapauksessa hyvänkin vitsin voi pilata jämällä mehustelemaan liian pitkäksi aikaa lunastuksen tultua, ellei mitään uutta, kokonaisuutta eteenpäin vievää enää tapahdu. Tällöin katsojalle jää ajatus, ettei vitsi ollutkaan niin hauska kuin ensin ajatteli. Kun vitsi lopetetaan tehokkaasti silloin kun se on hauskimmillaan, katsojalle jää jäljelle riemu ja parhaassa tapauksessa hän janoaa lisää, samalla kun seuraava sketsi on jo pyörähtänyt käyntiin ja uutta valmistelua asetellaan. Uuden sketsin jo pyöriessä katsoja käy vielä hetken mielessään läpi edellistä, tehokkaasti lopetettua sketsiä. Jämäkkä lopetus sketsille voi olla jopa tärkeämpää kuin varsinaisen punchlinen oikein ajoittaminen.

(Azam 2009.)

Sketsin kohtauksia ei tule pitkittää käyttämällä kuvia sen takia, että ne näyttävät hyvältä. Oleellisinta on, että tapahtumat rullaavat hyvällä tempolla eteenpäin. Muutoin katsoja ei viihdy, vaan tylsistyy. Mikäli kuvassa ei tapahdu tai ei ole mitään mielenkiintoista tai uutta informaatiota tuovaa, sitä ei ole tarpeellista näyttää pidempään kuin tarpeellista. Mikä sitten on tarpeellinen pituus? Kun katsoja on ehtinyt rekisteröimään kuvan sisällön ja tarpeellinen tieto on välittynyt, on aika siirtyä seuraavaan kuvaan. Toki tulee ottaa huomioon, ettei näkyvä kuva ole koko totuus, vaan merkitystä on myös ympäröivällä äänimaailmalla. Leikkaajan on myös muistettava, että hän voi kertoa myös äänien avulla sen, mitä kuvassa ei näy. Tämän oivaltaminen on myös keino nopeuttaa tapahtumien kulkua ja auttaa löytämään leikkaukselle rytmi. Esimerkiksi dialogi voi alkaa kuulua jo ennen kuin näemme puhujan. Puhujaa ei välttämättä tarvitse edes näyttää, mikäli se ei ole tarpeellista. (Azam 2009.)

4.3 Sketsin leikkaaminen

Vaikka sketsin leikkaaminen on leikkaamista siinä missä muukin, sketsin leikkaaminen eroaa esimerkiksi draaman leikkaamisesta. Benjamin Mercer on havainnoinut, että raakaleikkausvaiheessa oleva sketsi ilman äänityötä on usein kaukana lopullisesta, kun taas draamassa kohtauksen ero raakileesta lopulliseen ei välttämättä ole niin suuri. (Mercer, haastattelu 18.10. 2012) Sketsiviitteessä huumorin toimivuus voi olla näyttelijätyön ja

käsikirjoituksen lisäksi useamman osatekijän summa ja se alkaa toimia vasta kun kaikki palaset ovat paikoillaan. ”Draamassa tapahtuneesta ollaan samaa mieltä. Esimerkiksi jos on tapahtunut murha se on surullinen asia. Sketsiviihteessä taas tilanteessa on empatian lisäksi aina päällä toinen, komediallinen taso.” Benjamin sanoo. ”Sketsiviihteessä lopputulosta ei näe niin nopeasti kuin draamassa.” (haastattelu 18.10. 2012)

Toki draamassakin voi olla komediallisia elementtejä mukana. Esimerkiksi Tarantinon elokuvissa dramaattiset kohtaukset on toisinaan viety niin eeppisiksi ja ylitsepersuaviksi, että sinänsä vakavaan tilanteeseen tulee mukaan hienoinen huvittuneisuuden aspekti.

Ensimmäiset katselukerrat ottoja läpikäyvälle leikkaajalle ovat erityisen tärkeitä. Ensimmäisen katselukerran herättämät reaktiot ovat aitoja ja vähiten vääristyneitä, eikä niissä yleensä kiinnitä huomiota epäoleellisiin seikkoihin. Kun sketsiä alkaa leikata, skarveja hioessaan leikkaaja joutuu katsomaan materiaalia uudelleen ja uudelleen. Tästä johtuen turmuminen ja materiaalille sokaistuminen on tavallista. Vaikka sketsiviihteessä toistolla luodaan usein hauskuutta, leikkaajan voi olla editissä istuessaan hankala löytää kohtauksen koomisuutta kymmenien ja taas kymmenien katselukertojen jälkeen. Leikkaajan on kyettävä luottamaan ensimmäisen katselukertansa reaktioon, jos materiaali nauratti silloin, se toimii.

Sketsiä leikkaavan on luotettava myös siihen, mikä naurattaa itseään. Eri ihmiset pitävät aina erityyppisiä asioita hauskoina, mutta parhaaseen lopputulokseen pääsee ainoastaan noudattamalla omaa huumorintajuaan. Tämän takia on myös tärkeää, että komedian tyyli, minkä parissa leikkaaja työskentelee, on hänelle itselleen mieluinen ja hän pitää sitä hauskana. Mercer (haastattelu 18.10. 2012.) sanoo, että on myös lähes välttämätöntä, että leikkaaja jakaa saman näkemyksen ja maailman käsikirjoittajan ja ohjaajan kanssa. Muutoin lopputuloksesta voi helposti tulla sekoitus kompromisseja. Sketsiviihteessä on tärkeää mennä täysillä valittuun suuntaan, meni se sitten syteen tai saveen.

Sketsin hauskuus on helpompi pilata leikkauksellisilla ratkaisuilla, kuin draamakohtauksen toimivuus. Yleinen leikkaajan tekemä virhe, on liiallinen leikkaaminen. Pitää kyetä luottamaan näyttelijän suoritukseen, tekstin toimivuuteen ja nähdä milloin se on itsessään onnistunutta. Leikkaajan on osattava perääntyä. Kuten Charlie Chaplinin kerrotaan todenneen: ”Se mikä on oleellista olen minä, ei siihen kamerakulmia tarvita.” (Mercer, haastattelu, 18. 10. 2012)

4.4 Äänisuunnittelun merkitys sketsin toiminnassa

Suomen mittakaavassa vähänkään pienemmässä tuotannossa leikkaajan harteille jää usein äänisuunnittelukin. Vaikka äänisuunnittelija olisikin erikseen, joutuu leikkaaja käyttämään leikatessaan väliaikaismusiikkia ja -ääntä löytääkseen oikean rytmin ja tunnelman. Tästä syystä on tärkeää, että leikkaaja hallitsee musiikki- ja äänikirjastot hyvin ja osaa hakea tehokkaasti ääniä. Ketosta & Myllyrinnettä leikatessaan Mercer (haastattelu 18.10. 2012) toimi itse myös äänisuunnittelijana alusta loppuun ja teki musiikki- ja äänihaut itse. ”Kuvaleikkauksen sai sketsistä riippumatta pääsääntöisesti aina nopeammin valmiiksi kuin äänileikkauksen” hän sanoo. ”Se on kauttaaltaan enemmän aikaa vievää, sillä monessa sketsissä musiikki/äännet ovat se todellinen veturi joka vie sketsiä eteenpäin.” (Mercer, haastattelu, 18. 10. 2012)

Äänityön merkitystä ei voi korostaa liiaksi. Äänileikkauksen hitaus johtuu siitä, että sitä ei voi tehdä nopeasti suurinpiirtein sinne päin, vaan äänivalintojen on oltava kerralla kunnollisia, tai oikeaa kuvaa ei synny, vaikka kyseessä olisikin vasta raakaversio tempäänillä. Kuvaleikkauksen alkuvaiheeseen verrattuna ei ole aina niin ratkaisevaa, vaikka skarvit eivät rytmitykään millintarkasti ja mukana olisi ilmaa, kokonaiskuvan voi silti helposti nähdä. Äänet ja musiikki sen sijaan on se, jolla tunnelma, painoarvo ja merkitys todellisuudessa luodaan. Usein sketsin toimivuus alkaakin hahmottuman vasta kunnollisen äänileikkauksen jälkeen.

Itse olen editeissä työskennellessäni huomionut, että toisinaan leikkaajat saattavat puhua leikkimielisesti ”musiikin jumalien läsnäolosta”. Tällä viitataan tilanteeseen, jossa esimerkiksi päälle kokeilumielessä heitetty musiikkivalinta tuntuukin sopivan kohtaukseen täydellisesti, iskut menevät kuvan kanssa kohdalleen ja tunnelma aivan kuin loksahtaa paikoilleen. Leikkaajan laaja musiikkituntemus on ominaisuus, minkä tärkeyttä ei voi painottaa tarpeeksi. Tämä ominaisuus yhdessä hyvän tilannetaajan kanssa edesauttaa löytämään sketsistä punaisen langan.

Äänileikkauksellisilla ratkaisilla leikkaajalla on mahdollisuus saada ihan hyvästä sketsistä erinomainen. Tietyt äänisuunnittelun klassiset ratkaisut toistuvat sketseissä hyvin usein. Ehkäpä ajattomin tehokeino on musiikin leikkaaminen seinään lunastuksen hetkellä, kuten esimerkkisketsi Ketosen & Myllyrinteen toiselta tuotantokaudelta sketsi, missä poika palaa kotiin sodasta. Dramaattisen musiikin säestyksellä poika saapuu pää harsottuna kainalosauvojen kanssa linkaten ja vanhemmat ovat pihaportilla vastassa. Yhdessä he kertovat hänelle liikuttuneina kuinka kauan ovat odottaneet poikaa kotiin saapuvaksi. Musiikin soidessa yhä mahtipontisempaan ja äidin liikuttuessa lähes kyyneleihin saakka katsojan odotukset alkavat kasvaa kohti lunastusta. Isä katsoo poikaansa silmiin ja sanoo: ”15 pitkä vuotta minä menin joka päivä sinun huoneeseesi istumaan ja katselin sinun tavaroitasi ja rukoilin, että...” isä hengähtää, ”...että sinä mulkero tulet ja siivoat sen huoneen.” Musiikki katkeaa. Lunastus. Lyhyen hiljaisuuden jälkeen sketsi viedään vielä loppuun (laskeuma) viemällä tilannetta pidemmälle. ”Täällä on ollut vessa vetämättä 15 vuotta ja kylpyvesi valumassa...” Sketsi ratkeaa ja loppuu, kun poika kääntyy ja lähtee takaisin rintamalle.

Edellinen esimerkki musiikinkäytöstä sketsin lunastuksessa klassisimmasta päästä. Tässä tapauksessa musiikkia ei katkaistu täysin seinään, kuten usein tehdään, vaan se häivytettiin nopeasti alas nopeutta laskemalla, ”levysoittimen pysäytetys” –efektillä. Myös Sirkkelissä on useita tilanteita, jossa musiikki häivytetään lunastuksen jälkeen. Välillä hitaammin ja huomaamattomammin, välillä täysin itsetarkoituksellisesti, kuten esimerkiksi *Dubstepmies* –sketsissä, tai *Hihhuli*-introssa grillin kolahdettua päähän. *Ripuliäijä* –sketsissä käytettiin samantyylistä levysoittimen pysäytys -efektiä kuin aiemman esimerkin K & M:n sketsissä sillä erotuksella, että musiikkia oli filteröity kuulostamaan paikanpäältä levysoittimesta tulevaksi ajatuksena, että mies käy itse nostamassa neulan kuvan ulkopuolella pois samaan aikaan kun sketsin lunastus tulee.

Toinen mainio esimerkki musiikilla leikittelyn mahdollisuuksista on Simpsonien jaksosta *The springfield files*. Homer on palaamassa yöllä Moe’n kapakasta kotiin kävellen pimeään metsän halki. Uhkaava musiikki soi, sudet ulvovat, kuu paistaa oksien lävitse. Äkkiä pimeydestä syöksyy esiin auton ajovalot ja lähikuvassa nähdään Homerin kauhistunut ilme. Samalla alkaa soida klassisen Psycho-elokuvan suihkukohtauksen riipivä viulumusiikki bussin yhä lähestyessä kovaa vauhtia. Homer saa kuitenkin väistettyä bussin ja samassa paljastuu laajassa kuvassa kuinka bussi pysähtyy vain jättääkseen yhden matkustajistaan pysäkillä; bussin kyljessä lukee ”Springfieldin filharmonisen

orkesteri” ja samalla näemme, kuinka musiikki tuleeikin orkesterin jäsenien vain soittaessa jousisoittimiaan bussin sisällä. Bussi kaasuttaa tiehensä, pysäkillä jäänyt matkustaja jatkaa soitteluaan ja kävelee pois. Näin ei-diegeettisestä (kuvan ulkopuolinen) musiikista tuli diegeettistä (lähde näkyy kuvassa), mikä samalla toimi vitsin lunastuksena.

Panostamalla äänisuunnitteluun voidaan nostaa tuotantoarvoja suhteellisen halvalla. Laadukkaat ja sopivat musiikkivalinnat tai sävelletty musiikki sekä ammattimainen äänileikkaus tuovat tuotantoihin usein kaivattuja lisäarvoja saaden lopputuloksen vaikuttamaan laadukkaammalta. Liian usein suomalaisista tuotannoista jää vaikutelma, ettei äänisuunnitteluun ja toteutukseen ole panostettu ansaitsemallaan tavalla, monesti resursien puutteen vuoksi. Se on harmillista, mikäli uskoo ajatukseen, että kokonaisvaikutelmasta 70 prosenttia tulee äänimaailmasta ja 30 kuvasta. Niin tai näin, musiikin tärkeyttä ei voi kiistää.

4.5 Neljännen seinän rikkominen

”Neljänneksi seinäksi” kutsutaan kuvitteellista seinää, mikä erottaa esiintyjän ja katsojan, olipa kyseessä esiintyminen teatterin lavalla tai kameran edessä. Termillä viitataan oletukseen, että katsoja tarkkailee aina tilannetta ikään kuin neljännen seinän läpi teeskennellen tapahtuvien asioiden ja esiintyvien hahmojen olevan totta. Jotta katsojalla tämä illuusio säilyisi, näyttelijä ei katso kameraan.

Neljännen seinän rikkomisella tarkoitetaan juuri tämän illuusion tarkoituksellista rikkomista. Hahmo katsoo kameraan, teatterinäyttämöllä näyttelijä alkaakin puhua suoraan yleisölle tai esimerkiksi kirjassa kertoja alkaakin kommentoida juonenkulun epäloogisuutta. Keinoja on useita. Sketsiviihteessä esiintyy useinkin tarkoituksellista neljännen seinän rikkomista ja sketsiä editoiva voi myös käyttää sitä tehokeinona. (Fourth wall, Wikipedia 2013.)

Seinän rikkoutumisen ei aina tarvitse olla radikaalia, esimerkiksi suoraan kameraan katsomista, vaan sen voi tehdä myös hienostuneemmin, esimerkiksi leikkauksen ja äänen avulla. K & M:ssä on esimerkiksi sketsi ”Viikonloppu maalla”. Sketsissä nuorempi pariskunta vierailee vanhempiansa luona maalla ja vanhempi isäntä antaa katkeroituneita elämänohjeita nuorelle miehelle. Sketsiä leikatessa punchlinen linjaaminen oli muodos-

tunut hieman ongelmalliseksi, joten Mercer (haastattelu, 18.10. 2012.) päätyi ratkaisuun, jossa sketsistä tehtiin saippuasarjamainen parodiointi pätkimällä sketsiä kuvitteellisilla mainoskatkoilla. Tauolle siirtymistä kommentoi dramaattinen musiikki aina tarkoituksellisesti muutaman tahdin myöhässä. Lisäksi mainoskatkoa ilmaiseva ”JAK-TUU” oli tahallaan camp-henkisesti kirjoitettu väärin. Näin illuusio katsojalta murrettiin ja hänet ikään kuin tuotiin mukaan saippuasarjan kulisseihin. Näillä tyylikeinoilla myös punchlineja saatiin useita, jolloin yhdelle ei jäänyt liikaa lunastettavaa suhteessa sketsinkaaren valmistelun ja nostatukseen. (Mercer, haastattelu, 18.10.2012.)

Sirkkeli-pilotissa *Ääneen ajattelijat* –sketsin loppukohtauksessa Markun syliin lentää yllättäen tyhjästä kitara ja kohtaus muuttuu camp-henkiseksi musikaaliksi. Hänen esittäessään lauluaan Helenalle hänen kaulaansa ilmestyy huuliharppu ja taustalta paljastuu hangessa rumpuja soittava puliukko. Lopulta Markku saa taivuteltua Helenan takaisin itselleen ja kohtaus päättyy heidän yhteisduettoon ja tangotaivutukseen. Taivutuksen jälkeen he molemmat katsovat suoraan kameraan Markun iskissä silmää. Tässä tilanteessa neljäs seinä rikkoutuu. Musikaalilopetus sketsille oli jo itsessään hieman hyvän tuulisempi poikkeus suhteessa muihin sketseihin. Neljännen seinän rikkominen ja vinkkaus katsojalle vahvistaa sanomaa; asioita ei pidä ottaa turhan vakavasti.

4.6 Taustanaurun käyttö

Taustanaurun keksijänä pidetään amerikkalaista äänisuunnittelijaa Charles ”Charley” Douglassia. Elokuvateattereissa katsojat olivat tottuneet nauramaan muiden kanssa hauskoille tilanteille, mutta tv:n yleistyttyä tilanne kotisohvalla oli toinen. Ajateltiin, että jos muut eivät naura, ei katsoja tiedä kuinka reagoida henkilön pyöriessä portaat alas. Taustanaurulla pyrittiin antamaan katsojalle vihje milloin voi nauraa. Ensimmäisen kerran taustanaurua käytettiin vuonna 1950 amerikkalaisessa sitcomissa ”The Hank McCune Show”

Esimerksi *Simpsonit*, *Frendit* sekä *How I Met Your Mother* (HIMYM) ovat tyypillisiä, vakituisiin hahmoihin perustuvia sitcom-sarjoja. Näistä sarjoista sekä HIMYM:ssä että Frendeissä käytetään taustanaurua, ja jälkimmäisessä tapauksessa useimmissa kohtauksissa kaiken lisäksi autenttista, oikean studioyleisön naurua. Taustanaurun käyttö on kuitenkin vähentynyt komediasarjoissa 2000-luvun puolelle siirryttäessä. Vuonna 2000 Emmy Awardsien parhaan komediasarjan palkinnosta kilpailevasta viidestä ehdokkaas-

ta vain yhdessä ei käytetty taustanauria (Sinkkuelämää), kun taas vuonna 2009 seitsemästä ehdokkaasta ainoastaan yksi käytti (HIMYM). (Laugh track, Wikipedia 2013.)

Taustanaurun käyttö herättää usein ristiriitaisia tunteita ja joitain katsojia ns. valmiiksi naurettu sarjat voivat ärsyttää. Oikein käytettynä taustanaurun käytöllä voidaan myös rytmittää ja antaa painoarvoa eri tilanteille. Naurulla on myös selvä psykologinen vaikutus. Nauru tarttuu sekä lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta. Tämä on huomattavissa esimerkiksi elokuvateatterissa komediaa katsottaessa; tunnelma on erilainen ihmisten reagoimassa toistensa nauruun, verrattuna kotisohvalla yksin katsomiseen. Elokuvissa ei tästä johtuen naururaitaa käytetä, sillä yleisön halutaan nauravan itse, ei kilpailevan naururaidan kanssa.

Tiedetyt piirteet niin komedia- kuin draamasarjoissakin ovat aina tietylle aikakaudelle tyypillisiä. Tämä koskee niin kuvauksellisia kuin leikkauksellisiakin tyylikeinoja. Taustanaurun kulta-aika on ollut Suomessa -70 luvulta -80 luvun loppuun sakka, jolloin *Spede Show*, sekä *Vesku Show* –sketsiohjelmissa käytettiin taustanauria. (Spede Show, Vesku Show, Wikipedia 2013.)

Suomessa ei ole esiintynyt valmiiksi naurettuja sarjoja sen jälkeen, tiettyjä poikkeuksia lukuun ottamatta. Esimerkiksi Studio Julmahuvi –ryhmän esikoissarjassa *Toini ja Heikki Haamanshow* esiintyvä sketsi, jossa parodioidaan Pulmuset-sarjaa. Yleisö nauraa ensin normaalisti kohtauksille, kunnes villiintyy ja alkaa lopulta elämään omaa elämäänsä. Sketsi päättyy kun yleisö alkaa elämöidä ja laulaa jalkapallo-ottelun kannatuslauluja. Sketsi päättyy näyttelijöiden poistuessa lavalta katsomon jäädessä huutamaan. Harvassa sketsisarjassa on taustanauria enää käytössä, nykyään se kuuluu harvoin tilannekomedioihin.

Olisi ollut mielenkiintoista kokeilla leikata jokin Sirkkeli-sketsi taustanaurun kanssa. Yksi ainoa välissä oleva taustanaurettu sketsi olisi rikkonut neljännen seinän ja antanut katsojalle kuvan, että tilanteessa mahdollisesti parodioidaan tyypillistä sitcomia. Toisaalta myöskin kehityskelpoinen sketsi-idea voisi olla tilanne, jossa seurataan vaikkapa kaupungilla toisensa tapaavan kahden ihmisen välistä dialogia. Hauskoissa kohdissa yleisön taustanauru kuuluu ja asetelma on kuin suoraan tilannekomediasta. Vähitellen keskustelijat alkavat ärsyntyä kun naurua alkaa tulla väärissä kohdissa ja lunastuksena

paljastuu, että nauru tuleeikin tilannetta seuraavasta satunnaisesta ihmisjoukosta. Se, kuinka sketsi saa ratkaisunsa riippuu kirjoittajan vaalimasta huumorityylistä.

4.7 Sketsijärjestyksen merkitys

Sketsisarjaa koostaessa on tärkeää myös kiinnittää huomiota rytmitykseen. Rytmitykseen kuuluu myös sketsien keskinäinen järjestys jakson sisällä. Ennen kuin Mercer (haastattelu 18.10. 2012) alkoi leikata Ketosta & Myllyrinnettä, hän kävi yhdessä keskustelua tuottajan ja ohjaajien (Ketonen ja Myllyrinne myös ohjasivat itse sarjan kolmannen tuotantokauden) kanssa siitä, mitä voisivat parantaa suhteessa aikaisempiin tuotantokausiin. He katsoivat DVD:iltä aiempien tuotantokausien jaksoja ja analysoivat niitä yhdessä keskustellen miksi joku sketsi ei toiminut leikkauksellisesti niin hyvin kuin se olisi voinut ja miksi joku toinen toimi. Yhdessä he tulivat siihen tulokseen, että aiempien jaksoiden sketsijärjestys ei ollut välttämättä paras mahdollinen. Kolmannen tuotantokauden ensimmäisen jakson tulisi alkaa mahdollisimman hyvällä, nopealla ja helpolla sketsillä, jotta saadaan suuri yleisö mukaan. Lisäksi mainoskatkoille mentäessä ja sen jälkeisen aloituksen tulisi olla nopea ja tehokas sketsi. Myös jakson viimeinen sketsi tulisi olla parhaasta päästä.

Koosto aloitettiin, kun kaikki sketsit, lähemmäs satakunta, oli leikattu valmiiksi. Mercer (haastattelu 18.10. 2012) käytti kokonaiskuvan hahmottamiseen hyvin konkreettista ja analogista menetelmää: hän lajitteli sketsit nimeämällä ne paperille sketsi kerrallaan, leikkasi ne irti ja värikoodasi ne paremmuuden ja toimivuuden mukaan. Tämän jälkeen sketsejä alettiin lajitella ja sijoitella tasaisesti kokonaisiksi jaksoiksi. Pitkät suhteessa lyhyihin, oudot suhteissa helpommin tajuttaviin ja niin edelleen. Mercer laati sketsijärjestyksestä oman versionsa ja esitteli sen Ketoselle ja Myllyrinteelle. He pitivät ajatuksesta. Lisäksi jaksot olivat myös helpompia hahmottaa visuaalisina kokonaisuuksina ennen varsinaista koostoa, kuin aiemmin. Ketonen myös laati järjestyksestä oman versionsa, vaikka lopullisesta järjestyksestä oltiinkin enimmäkseen yhtä mieltä. Sketsien värikoodaus paremmuuden, pituuden ja huumorin laadun mukaan oli mainio idea myös siinä mielessä, että se herätti hyvää keskustelua siitä mikä on hauskaa ja mikä ei. Ketosen tehtyä omat värikoodailut, oli helppo hahmottaa mitä mieltä hän oli yksittäisistä sketseistä. ”Tämä sketsi ei ole kyllä niin outo, kuin sä väität”, Ketonen saattoi todeta

Mercerille käydessään läpi hänen värikoodailujaan ja ehdottamaansa järjestystä. (Mercer, haastattelu 18.10. 2012.)

Sirkkeliä koostaessamme tehtävä oli helpompi, sillä meillä oli ainoastaan yhden jakson verran sketsejä sijoiteltavana. Silti järjestystä jouduttiin miettimään ja järjeilemään, eikä tehtävä ollut aivan niin helppo kuin voisi kuvitella. Intro- ja outrosketsien paikat olivat käytännössä ainoastaan selvillä ja lopullista järjestystä lähdettiin purkamaan pilsimpien sketsien ehdolla. Ohjaaja Korkiamäki laati ensimmäisen järjestyksen, jota sitten viilattiin parhaalla katsomallamme tavalla. Pilotissa on suhteellisen monta pitkäkestoista ja raskasta sketsiä, joten sijoittelu toimi pitkälti niiden ehdoilla. *Dubstepmies*-jatkumosketsi, kuten myös muut lyhyemmät sketsit oli hyvä sijoitella sopiviin väleihin keventämään ja nollaamaan tilannetta pitkien sketsien jälkeen. Toisaalta myös esimerkiksi *Huippuhauska faija*, tai *Menneiden muistelijat* -sketsejä olisi periaatteessa voinut käyttää jatkumona ripotelleen eri kohtaukset toisistaan erilleen. *Huippuhauskassa faija* -sketsissä se ei olisi käytännössä toiminut, sillä katsojalla olisi saattanut olla vaikeuksia yhdistää tapahtumia toisiinsa roolihahmojen ollessa tuntemattomia. Sen sijaan *Menneiden muistelijat* -sketsin aivan viimeisin muisteluosuus olisi toiminut varsin hyvin erillisinä toistona sketsille, jos välissä olisi ollut jotain muuta.

Usein esiintyvä piirre sketsisarjoissa on toisto. Toistoa voi olla jonkun useasti esiintyvän roolihahmon toistuva slogan, tai sarja sketsejä, joissa samat hahmot, juonen kuvio ja fraasit toistuvat. Mainio esimerkki toistosta ovat Kummelin sketsit, joissa tätä ilmiötä esiintyy paljon. Toisto toimii ensinnäkin siksi, että katsoja muistaa edellisestä kerrasta asetelman ja aavistaa mitä tulee tapahtumaan, hänellä on ennakkoon tietoa tulevasta ja hän odottaa, että ennako-odotukset lunastetaan. Toistoa esiintyy paljon myös siksi, että on käytännöllisempää tuotannollisesti kuvata samoissa lavasteissa tai samoilla naama-reilla useampi sketsi peräkkäin. Lisäksi, miksei ottaa kaikkea irti sketsihahmosta, joka toimii ja jonka suunnitteluun ja harjoitteluun on kulunut aikaa ja resursseja. Esimerkki klassisesta toistosta on Kummelin ”Selvä” –sketsi. Yksinkertaisuudessaan juoni on seuraava: kaksi flanellipaitaista ja punanenäistä työmiestä ovat tilanteesta riippuen esimerkiksi rakennustyömaalla hommissa ja tehneet kovasti töitä. Rakennusmestarin tullessa tarkastamaan edistystä, paljastuu aina että työ on ollut turhaa ja täysin väärin tehtyä, johon räkänokkaiset työmiehet aina kuittaavat ”Selvä!”. Sketsi on idealtaan yksinkertainen mutta toimiva. Hahmoista tekee hauskan se, että karikatyyrimäisyydestä ja liioittelusta huolimatta hahmot ovat kuitenkin tietyllä tapaa realistisia ja voivat tarjota samais-

tumispintaa esimerkiksi samoissa hommissa olleelle työmiehelle. Jokainen sketsin kohta menee rakenteellisesti saman kaavan mukaan ja on nopeasti ohi. Jos sketsit laittaisi peräkkäin, ne eivät kokonaiskestoltaan ole muutamaa minuuttia pidempään. Toisto olisi kuitenkin liian ilmeistä ja raskasta. Pitkin jaksoa ripotelluksi leikattuna ne sen sijaan toimivat hauskoina ja kevyinä välikevennyksinä, lisäksi ”selvä”-hokema on helposti tarttuva ja jäänyt elämään kansan keskuuteen, kuten lukuisat muutkin Kummeli-sarjan fraasit.

4.8 Kuvakerronnan merkitys

Leikkaajan näkökulmasta ajateltuna huolellisella ennakkosuunnittelulla on suuri merkitys aina kuvasuunnittelua myöten. Sketsien toimivuuden kannalta on tärkeää myös ottaa huomioon kuvakoot. Ketosen ja Myllyrinteen kuvauksissa aikataulut olivat tiukkoja, eikä yhdestä kohtauksesta ollut varaa ottaa useita uusintaottoja. Mercerin (haastattelu 18.10. 2012.) toive kuvaajalle on, että kuvia rajatessa ottaa mieluummin hieman liian laajoja kuvia, kuin liian tiukkoja, sillä editissä kokoja pystyy aina rajaamaan jonkin verran. Puolikuvasta saa kyllä tarvittaessa lähikuvan, mutta toisinpäin ei. Kuvasuunnittelulla on muutenkin kerronnallisessa näkökulmassa merkittävä rooli, ja oikeilla kuvauksellisilla ratkaisuilla pystyy antamaan esimerkiksi punchlinelle lisäpotkua. Esimerkiksi kohtauksessa missä hahmo joutuu noloon tilanteeseen julkisella paikalla tilanteen kiuksallisuutta pystyy lisäämään leikkaamalla laajaan yleiskuvaan. Kuten Chaplin sanotaan todenneen: ”Elämä on lähikuvassa traagista, mutta laajassa kuvassa komediaa”.

Komediassa kuvaajan on tärkeää ottaa huomioon, että kuvaan on jätettävä riittävästi häntää. Mercer (haastattelu 18.10. 2012.) on huomioinut, että kuvaustilanteessa työryhmän pulssi on aina paljon korkeammalla ja tunnelma hektisempää kuin editissä istuttaessa. Kuvaustilanteessa viiden sekunninkin häntä voi tuntua ikuisuudelta, kun taas editissä olisi ollut käyttöä vieläkin pidemmälle kuvalle. Hännän jättäminen kuviin on aina tärkeää, mutta sketsiviihdettä kuvatessa erityisesti; esimerkiksi ylipitkitetty kuva voi tietyissä tilanteissa lisätä koomisuutta ja sen avulla voidaan lisätä sketsin outoutta ja jopa osittain rikkoa neljättä seinää. (Mercer, haastattelu 18.10. 2012.)

Kun katsoo esimerkiksi varhaisia Kummeli-jaksoja, voi todeta, että ne ovat varsin toimivia ilman mitään erikoisuuksia kuvakerronnassa. Ja todellakin ilman mitään, esimer-

kiksi legendaarinen ”lentäjä”-sketsi on ainoastaan yhden kuvan kohtausta, kameran ainoastaan hiljalleen zoomatessa laajasta puolikuvasta puolilähikuvaan. Sama pätee useassa muussakin sketsissä, yhden kuvan ottoja, välissä ehkä yksi leikkaus tiiviimpään lähikuvaan ja takaisin. Sketsien nerous piilee loistavissa käsikirjoituksissa sekä toimivissa ja hyvin näytellyissä hahmoissa. Kun sisältö ja toteutus ovat laadukasta, sketsi on helppo työstää toimivaksi kokonaisuudeksi.

Mitä näyttelijäsuorituksiin tulee, Mercer piti erityisesti Ketosen näyttelijäntyössä siitä, kuinka hänen ilmehdinnässä ja eleissä on kulmikkautta, mikä helpottaa leikkaajan työtä ja tekee siitä miellyttävää. Esimerkiksi haastattelusketsissä Ketonen saattoi heittää yllättäen outoja ilmeitä, joita pystyi käyttämään reaktiokuvana eri kohdassa. ”Hänen ilmeenmuutoksensa ovat särmikkäitä ja nopeita, pystyi esimerkiksi leikkaamaan sisään siitä että hymyilee jonka jälkeen vaihtuu vakavaksi tai toisinpäin.” Monista pitkään komediaa tehneistä huomaa tämän saman piirteen, he ikään kuin antavat leikkaajalle eri variaatiomahdollisuuksia pienillä eleenmuutoksillaan. (Mercer, haastattelu 18. 10. 2012.)

5 Sirkkeli-pilotin leikkaus ja sketsien purku

5.1 Huippuhauska faija

Ensimmäinen sketsi, mikä kuvattiin ja mitä aloin leikata, oli *Huippuhauska faija*. Kyseessä on myös pilotin pisin sketsi. Leikkasin sketsiä kohtaus kerrallaan, ja jo alussa huomasin, että haasteena tulisi olemaan miten saada puristettua kohtaukset tarpeeksi lyhyiksi ja ytimekkäiksi – vähemmän on enemmän periaatteella. Jälkeenpäin tarkasteltuna tuntuu, että sketsiä olisi edelleen voinut rytmittää hieman nopeammaksi. Tämä olisi mahdollisesti tuonut lisää iskevyyttä, koska rakenteellisesti sketsi on todella raskas ja koostuu useasta erillisestä kohtauksesta. Pitkän sketsin sijoittaminen pilotin alkupuolelle kuitenkin tasapainottaa hieman loppupuoliskon nopeampaa kokonaisuutta

Sketsissä on rakenteellisesti kaikkiaan neljä kohtausta: isä saapuu kotiin, isä vie äidin kanssa lapset kouluun, isä tekee moottorisahayllätyksen, sekä loppukohtauksen synttäririkutsut. Jokainen sketsi alkaa normaalisti laajalla esittelykuvalla, jossa valmistellaan ensimmäisen kerran kohtaukset ja esitellään tapahtumapaikat. Ensimmäisen kohtauksen tarkoitus on antaa kuva perheenvälisistä suhteista, sekä esitellä hahmot. Lapset ovat innoissaan kun isä tulee kotiin; he pitävät isästä. Äidin reaktiot tapahtuneesta ovat aluksi hieman turhautuneet, mutta lopuksi hän antaa hyväksyntänsä. Isästä jää hieman ristiriitainen kuva, kaikki ei ehkä ole aivan kohdallaan. Leikatessa oli tärkeää valita oikeanlaiset reaktiokuvat äidin eleistä, jotta alkuasetelmat saataisiin kohdilleen. Kuvauspaikalla otimme myös pelkästään reaktiokuvia, joissa oli runsaasti eri variaatioita ja Sanni muutti roolihahmonsa elehdintää ohjaajan toiveiden mukaisesti, joten vaihtoehtoja oli runsaasti.

Sketsin ensimmäisessä kohtauksessa isä saapuu kotiin ja lapset riemastuvat hänet nähdessään. Tässä oli ensimmäinen tilanne, jolloin kuvauksissa oli otettuna useampia vaihtoehtoja isän katseesta äitiin samalla, kun hän halaa lapsia. Päädyin kuvaan, jossa katse on pahaenteinen, jopa aavistuksen vihamielinen. Tämä herätti mielenkiintoista keskustelua leikkaamossa ja hämmennystä koekatsojissakin. Tilanne on kieltämättä hieman outo, mutta tästä syystä myös mielenkiintoinen. Myöhemmin isä kuitenkin vielä vinkkaa silmää äidille ja saa häneltä varovaisen, hyväksyvän hymyn, mikä tasapainottaa tilannetta hieman keveämmäksi. Päädyin pahaenteiseen ilmeeseen, sillä se antaa katso-

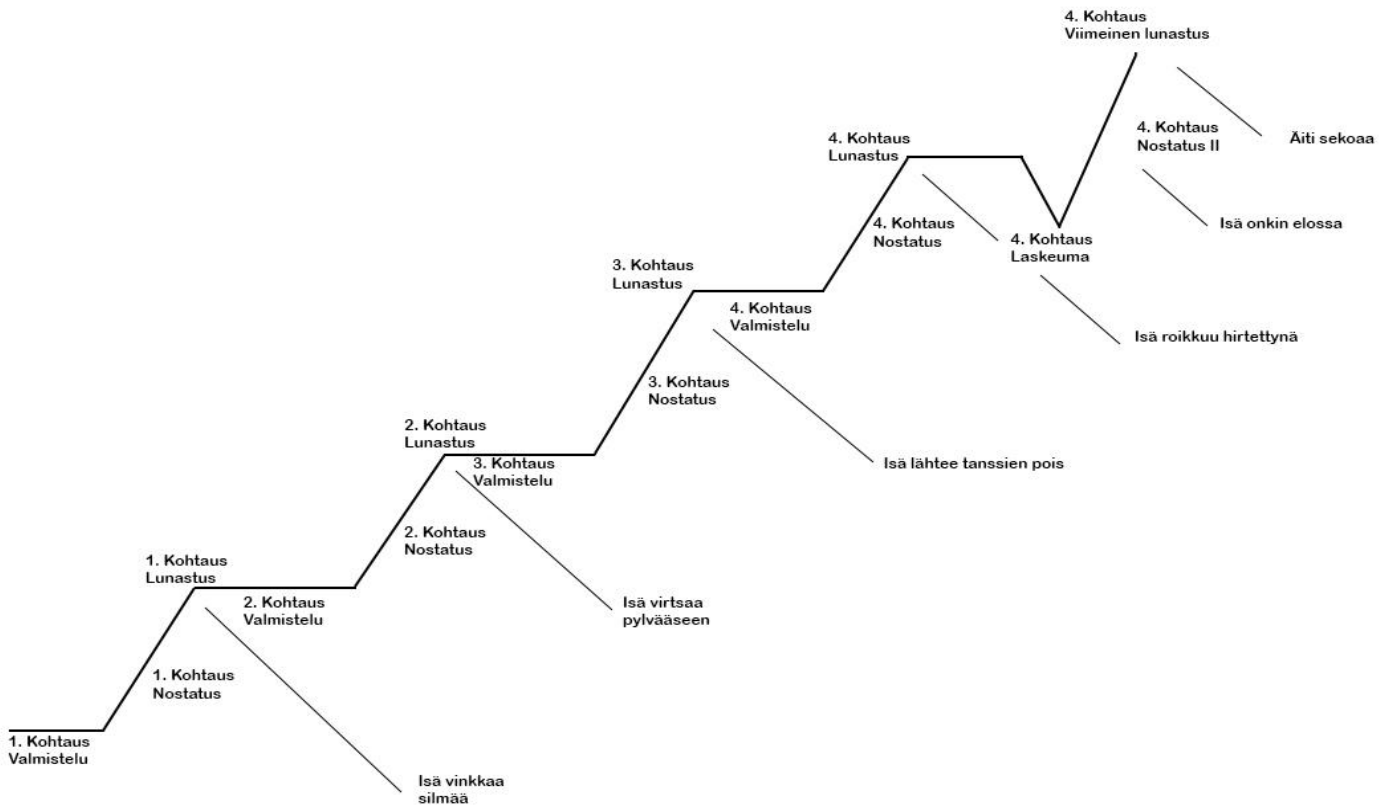
jalle esimakua tulevasta, sekä vihjaa äidin ja isän omituiseen suhteeseen. Ikään kuin he kilpailisivat lastensa huomiosta, vaikka todellisuudessa kilpailuhenkisyys olisi mahdollisesti ainoastaan isän omassa päässä.

Kohtaus kohtaukselta asetelmaa viedään hullummaksi ja isän omituisuus nousee esiin. Toisessa kohtauksessa isän koiraesitys menee jo perheen pojan mielestä hieman yli, toisten lasten vielä pitäessä sitä hauskana. Kohtausta oli helppo rytmittää haluttuun tempoon vuorottelemalla reaktiokuvia ja toimintaa. Myös tässä kohtauksessa reaktiokuvien valinta oli tärkeää. Esimerkiksi Akin repliikki ”Tässähän meinaa ihan tissitkin jäätyä” herättää Helenan roolihahmossa hieman ihmettelevän reaktion, josta leikataan suoraan Sannin roolihahmon reaktioon, joka selkeästi on jo hieman huolestunut tilanteesta. Huomioitavaa on myös kohtauksen aikana tapahtuva musiikin tunnelman vaihdos. Kohtaus alkaa kevyen ilomielisellä ja harmittomalla tunnelmalla, mutta kun isän hupsuttelut alkavat mennä yli hyväksytyjen rajojen, alkaa tunnelmaan muodostua uhkaavuutta, joka jatkuu kolmannen kohtauksen alkuun saakka.

Kolmas kohtaus toimii shokkikohtauksena, jossa isän hulluutta viedään edelleen pidemmälle. Isä antaa Helmille syntymäpäivälahjaksi moottorisahan keskellä yötä. Leikkauksrytmitys on suhteellisen nopeaa isän tanssiessa sahan kanssa. Äidin reaktioista kuitenkin paljastuu, että todellista vaaraa tilanteessa ei ole. Musiikki tukee jälleen rajuudellaan voimakasta tunnelmaa. Loppukohtauksessa isä jättää vielä pahaenteisen katseen suljettuaan oven; lisää on luvassa.

Synttärikohtauksen alkaessa tunnelma on todella odottava ja pahaenteinen. Loppuhuipennus on lähestymässä. Lapset menevät kohti kellaria äidin johdolla. Siirtymäkohtaukseksi oli kuvattu näyttävä ajokuva, mitä olisi tehnyt mieli käyttää, mutta vähemmän on enemmän periaatteen mukaisesti, kohtaus oli saatava tiiviiseen pakettiin ja mentävä sisältö edellä. Muissakin sketseissä tuli vastaan tilanteita, joissa oli otettu tilasta toiseen siirtymiskuvia, jotka eivät kuitenkaan sisällöllisesti tuoneet mitään lisäarvoa kohtaukselle, joten ne pystyi huoletta jättämään pois.

Loppukohtauksen kliimaksi on tietyllä tavalla hitaasti nouseva ja moniosainen. Ensimmäinen lunastus syntyy, kun paljastuu, että isä roikkuu hirtettynä, minkä jälkeen tilanne laskeutuu äidin emotionaaliseen reaktioon. Toinen nostatus tapahtuu kun isä paljastaa-kin olevansa elossa ja lähtee ajamaan lapsia takaa. Nopeaa kameran liikettä, tiheitä leikkauksia, kunnes äiti ottaa isän kiinni ja tainnuttaa tämän kloroformilla. Tilanne laskeutuu taas lyhyeksi hetkeksi, ennen viimeistä punchlineä: äiti sekoaa itse.



KUVA 2. Huippuhauska Faija kohtauksittain, valmistelu, nostatus, lunastus.

Kantavaa ajatusta, isän yliyritystä olla maailman hauskin isä, viedään kohtaus kohtaukselta pidemmälle, kunnes se viimeisessä, neljännessä kohtauksessa saavuttaa kliimaksinsa. Sketsin kaari on kokonaisuudessaan pitkä ja nousujohteinen. Jokaisella kohtauksella on oma kaarensa, sisältäen valmistelun, nostatuksen ja lunastuksen. Tämä täytyy myös ottaa huomioon rytmityksessä ja siirtymissä kohtauksesta toiseen. Musiikki on hyvä tapa yhtenäistää siirrosta. Lisäksi esimerkiksi toisesta kohtauksesta kolmanteen siirryttäessä leikkaus ei tapahdu suoraan, vaan kohtaukseen mennään mustan kuvan kautta, jotta saataisiin hieman enemmän ilmaa siirtymän väliin.

Itselläni on tapana käyttää leikatessani usein esimerkiksi elokuvamusiikkeja demomusiikkina tunnelman löytämiseen ja rytmin rakentamiseen. Myös tässä sketsissä lähdin liikkeelle näin. Tällä hain oikeaa tunnelmaa, sillä *Huippuhauska faija* on jopa enemmän lyhytelokuvamaisempi kokonaisuus kuin pelkkä tavanomainen sketsi. Musiikki tukee hyvin dramaattista tunnelmaa. Saadun palautteen mukaan sketsi on herättänyt ihmisissä tunteita laidasta laitaan, jopa pelkoa. Siinä mielessä ajatus oli onnistunut, että pilotin kokonaisuus ei olisi pelkkää huumoria, vaan herättäisi ihmisissä myös tunteita ja ajatuksia.

5.2 Menneiden muistelijat

Toinen selkeästi laajempi ja pidempikestoisempi sketsi oli *Menneiden muistelijat*. Kantavana ajatuksena on mies, joka elää vaimonsa ja lastensa kanssa sisäisessä perhehelvetissä ja päättää paeta ylitsepääsemättömän raskaaksi muodostuvaa arjen painetta nuoruuden muistoihinsa, aikaan jolloin oli vielä villi ja vapaa, eikä huolta huomisesta ollut.

Ensimmäinen kohta alkaa tyylikkäällä laajalla esittelykuvalla kerrostalon ikkunoista, ajatuksena on, että jokaisessa huoneistossa on oma maailmansa ja omat arkea elävät ihmisensä. Kuva tiivistyy nopeasti leikkaantuen koko ajan tiukempaan ja rytmitys menee musiikin kanssa iskulleen kunnes päästään huoneiston sisälle, jossa mies seisoo masentuneena, taustalta kuuluessa lasten riehuntaa ja vaimon nalkutusta. Tämä on nopea ja mielenkiintoa herättävä asetelma sketsille. Huomioitavaa myös on, että mies katsoo suoraan kameraan, periaatteessa neljäs seinä rikkoontuu tässä tilanteessa miehen ikään kuin pyytäessä apua katsojalta. Toinen huomionarvoinen kohta alkukohtauksessa on seuraava leikkaus, jossa mennään hetkeksi tiiviiseen lähikuvaan miehen kasvoista, ennen kuin palataan takaisin laajempaan. Äänisuunnittelijan loistava oivallus oli filtröidä äänimaailma lähikuvan ajaksi kuulostamaan etäiseltä ja unenomaiselta; mies ei ole henkisesti läsnä tilanteessa. Todella pieni ja yksinkertainen äänisuunnittelullinen yksityiskohta, jolla taitavasti toteutettuna saadaan valtavasti lisäarvoa kohtaukseen, niin laadullisesti kuin sisällöllisesti.

Kun mies on siirtymässä kellariin, latausta nostatetaan jälleen musiikin keinoin. Musiikin tempo nopeutuu jatkuvasti nopeammaksi kohti selkeää päämäärää. Musiikki huipentuu ja katkeaa välilunastukseen; mies lyyhistyy antautuneena häkkivarastonsa nurkkaan sikiöasentoon itkemään. Näin musiikin avulla luotiin nostatus kohtaukselle ja annettiin

lunastus tilanteeseen, jossa ei varsinaisesti olisi ollut mitään erityisen mielenkiintoista. Ilman musiikkia tilanteella ei olisi ollut myöskään selkeää rytmiä. Kun kuvassa on paljon toimintaa, mutta vähän tai ei lainkaan dialogia, musiikki- ja äänivalinnat ovat tärkeä osa leikkauksen tapahtumien rytmitystä.

Muisteluosuuksien alkaessa musiikki voimistuu hiljalleen ja vahvistaa tunnelmaa. Muistelukohtaukset tapahtuvat flashback tyyliissä kohtauksissa ja päädyin kohtauksiin siirtäessä klassiseen ja tilanteeseen sopivaan flash-siirtymäefektiin. Muisteluosuuksien värimaailman muokkasin muistuttamaan vanhaa kaitafilmimateriaalia kuvaamaan tapahtumien sijoittumista menneisyyteen. Seepian sävyt, vahvaa vinjentoitua kuvan reunoilla, flikkeröintiä kuvassa. Tämä niin sanottu kaitafilmi-efekti osoittaa katsojalle selkeästi, että ajassa on siirrytty taaksepäin muistoihin. Efekti on räikeä, mutta sketsissä käytettynä sillä voi huoletta leikitellä ilman että se näyttäisi liian ”kornilta”. Efektin voimakkuus voi sen sijaan jopa lisätä koomisuutta.



KUVA 3. (kuvakaappaus) Sirkkeli: *Menneiden muistelijat*, muisto flashback.

Ottoja eri muistelukohtauksista oli suhteellisen paljon, pienillä variaatioilla. Kohtaukset olivat yhden kuvan ottoja ja käydessäni läpi eri vaihtoehtoja, huomio alkoi kiinnittyä eri katselukerroilla aina eri kohteisiin. Tässäkin tilanteessa tämä saattoi lopulta johtaa siihen, että välillä oli hankala päättää mikä ottoista olisi paras. Yleensä vaikeissa valinnoissa auttoi ensimmäiseen katselukertaan perustuva arviointi. Itselläni on tapana Final Cut

Pro:lla leikatessani tehdä kansioihin ryhmittelyjärjestely, jossa kaikki kohtaukset ja niiden eri kuvien otot ovat omalla rivillään järjestyksessä. Ensimmäisellä kerralla läpi käydessäni nostan hyvät otot korkeammalle kuin muut ja vastaavasti huonot lasken rivillä alemmas. Näin saa nopealla silmäyksellä selkeän kuvan ottojen paremmuudesta. Monesti ensimmäisellä katselukerralla korkeimmalle nostettu otto olikin paras. Useita kertoja samoja ottoja läpi katsellessa silmä sokaistuu ja alkaa kiinnittää huomiota monesti epäoleellisiin asioihin.

Periaatteessa tälläkin sketsillä on useampi erillinen loppulunastus. Ensimmäinen, kun mies löytää menneisyyden kaverinsa myös häkistä itkemästä, toinen kun he päättävät palata nuoruuden huveihin uudestaan vain huomatakseen olevansa säälittäviä, ja kolmas, jossa he yhdessä ovat seuraavana päivänä jälleen häkkivarastossa muistelemassa nuoruuteen paluu iltaansa, nyt muiston ollessa jo ”kullattu”. Pohdintaa aiheutti melko pitkään, pitäisikö ottaa mukaan viimeinen lunastus ja kuinka saada se istumaan. Pitkityksestä voi helposti jäädä kuva, että vitsi on mennyt jo. Päädyin kuitenkin ratkaisuun ottaa viimeinen kohtaus vielä mukaan, sillä se kuitenkin on nopea ja näyttelijöiden kohellus kohtauksessa toimii. Kohtaukseen mennään erillisen ”Seuraavana päivänä” - grafiikkakuvan kautta. Jälkeenpäin tarkasteltuna ratkaisu tuntuu osittain irralliselta, mutta tönkköydessään toisaalta istuu teemaan kelvollisesti.

Sketsin leikkaaminen oli siinä mielessä hauskaa, että olimme ohjaaja Korkiämäen kanssa aiemmin kuvanneet demon sketsistä, jonka myös leikkasin. Lisäksi lopullinen sketsi kuvattiin vielä täysin samoissa lokaatioissa ja myöskin kuvat olivat melko samanlaisia demovaiheesta. Myös demoa leikatessa käyttämäni väliaikaismusiikki oli sama kuin lopullista sketsiä leikatessa.



KUVA 4. (kuvakaappaus) Sirkkeli: *Menneiden muistelijat* demo, sama kohtaus. Huomaa myös tuttu pallogrilli.

Usein leikatessa käy siten, että väliaikaismusiikin kanssa leikattuun kokonaisuuteen ennättää muodostumaan niin syvä tunneside, ettei sen jälkeen äänisuunnittelijan tarjoama oma näkemys enää oikein tunnukkaan miltään. Niin myös nyt, sillä erotuksella, että äänisuunnittelijalle esitettiin ensin suora toive, että hakee vaikutteita käyttämästäni väliaikaismusiikista. Äänisuunnittelijana toimineen Mikko Koskisen oma versio ylittikin odotukset. Hän onnistui taitavasti tekemään Hans Zimmerin *Time* -kappaletta mukailevan tulkinnan, joka sopi sketsiin loistavasti.

Tämänkin sketsin yleisilmeessä pyrittiin elokuvamaisuuteen siinä hyvin onnistuen. Jälleen myös musiikeilla onnistuttiin parantamaan laadukkuutta ja tuotantoarvoja. Leikkauksprosessi oli nopeampi kuin yleensä, sillä kuvaleikkauksen sai nopeammin valmiiksi, kun oli vanha muistipohja demon leikkauksen jäljiltä. Ennen kaikkea prosessi nopeutui kuitenkin merkittävästi siksi, että musiikkihaut oli tehty valmiiksi demon pohjalta. Äänihakuihin ja äänileikkaukseen menee enemmän aikaa kuin kuvalukon valmiiksi saamiseen, ainakin mikäli kummatkin hoitaa itse. Nyt kaikki pistetehosteet aina vauvan itkuista ja lasten kiljumisesta temp-musiikkeihin asti olivat valmiiksi kerättynä. Monesti myös raakaleikkausvaiheessa kasatuista äänistä osa päättyi lopulliseen versioon asti,

kuten nytkin. Esimerkiksi alun vauvan itku ja lasten huudot olivat äänikirjastoista kaivettuna mukana jo demovaiheesta saakka.

5.3 Ääneen ajattelijat

Kolmas pitkäkestoinen kokonaisuus oli *Ääneen ajattelijat*, joka oli myös melko haastava leikkauksellisesti. Osaksi siksi, että se oli ainoa sketsi missä oli paljon kahden ihmisen välistä dialogia. Lisäksi kuvaustyyli asetti tiettyjä rajoja leikkauksellisille ratkaisuille. Sketsin idea yksinkertaisuudessaan on näyttää kahden toisille ennestään tutun ihmisen heille epämieluisa kohtaaminen ja näyttää heidän oikeat, ironiset ajatuksensa menemällä kuvallisesti heidän päänsä sisään.

Rytmitys oli melko helppo löytää, mutta ongelmia tuotti osittain kuvien toisiinsa leikkautuvaisuus, joko näyttelijäsuoritusten poikkeavuudesta tai kuvauksellisista seikoista johtuen. Sketsi oli kuvausteknisesti haastava, sillä se sisälsi paljon sisään ulos - zoomoja, joiden täytyi ajoittua täydellisesti näyttelijän suorituksiin. Näin ollen kuvaajan oli pakko osittain ennakoida näyttelijän ajoituksia, mikä oli todella haastavaa. Ottoja jouduttiin ottamaan useita, ja välillä tuntui että kun roolisuoritus olisi ollut ihanteellinen, niin ajoitus zoomauksen kanssa ei ollut onnistunut tai toisinpäin. Materiaalista sai kuitenkin kaivettua parhaat suoritukset ja leikkaamalla välillä esimerkiksi laajoihin kuviin tai vastareaktiokuvaan pystyi pelastamaan paljon.

Sketsiä kuvatessa otettiin sekä molemmista näyttelijöistä myös erikseen reaktiokuvia. Otimme myös omituisia reaktiokuvia, kuten Markun roolihahmon syljen suusta valumiskuva, sekä Helenan silmien pyörimiskuva. Editissä päädyin käyttämään näitä kuvia, sillä se oli hyvä keino nostattaa sketsin outoutta ja antaa esimakua tulevasta, siitä ettei sketsi ole ihan normaali ja lopun lunastus voi olla mitä vain.

Ääneenajattelijat oli ainoita sketsejä, joka perustui enimmäkseen puhuttuun dialogiin. Mielenkiintoista myös oli, että jälkitöitä tehdessä alunperäinen käsikirjoitus muuttui jonkin verran roolihahmojen päänsisäisiä ajatuksia äänittäessä. Kuvauspaikalla oli otettu näyttelijöiltä erikseen voice overit päänsisäisistä ajatuksista, joita sitten käytin editissä

raakaleikkausvaiheessa. Kun kutsuimme näyttelijät kuvalukon valmistuttua äänitysstudioon äänittämään repliikit uudestaan, muuttelimme hieman roolihahmojen ajatusrepliikejä ja saimmekin niihin hieman lisäpotkua alkuperäiseen dialogiin verrattuna. Lisäksi jouduimme samalla dubbaamaan muutaman Helenan repliikin uudestaan, sillä kuvaspaikka oli siinä mielessä haasteellinen, että ympäröivä liikenne häiritsi äänitystä ja osassa repliikeistä oli ongelmaa dialogileikkauksessa ylimääräisten äänien takia. Jos häiriöt äänessä eivät ole kovin suuria, ongelma voi hoitua equalisoimalla ääntä, eli esimerkiksi vaimentamalla äänen alapäättä hiljaisemmaksi, jolloin autojen matalat moottoriäänet jäävät pimentoon. Tässä tapauksessa häiriöäänien lähteet olivat sen verran voimakkaita, että helpompaa oli ottaa repliikit uudestaan.

5.4 Dubstepmies

Dubstepmies-sketsi oli myös laaja kokonaisuus ja myös ainoa sketsi, mitä en itse leikkannut. Ajattelin että oma esiintymiseni olisi vaikuttanut objektiiviseen kykyyni leikata pätkä parhaalla mahdollisella tavalla. Sketsi oli jatkumosketsi, eli jaettu kolmeen osaan, mikä oli ehdottoman hyvä valinta sketsin kokonaisuutta ajatellen. Se toimi mukavan kevyenä ja harmittomana välipiristykseenä toistuen sketsien välissä ja toi hieman iloisuutta synkkyyden keskelle. Kuvasimme myös tästä sketsistä Turkan kanssa demon jo ennen kuin olimme kunnolla aloittaneet käsikirjoitustakaan ja totesimme idean toimivaksi. Lopullinen sketsi oli siinä mielessä onnistunut, että se sai paljon positiivista palautetta muiden sketsien jakaessa mielipiteitä enemmän.

Sketsi oli myös kuvallisesti suuri panostus, sillä kuvasimme sen Red Mysterium-X:llä, mikä oli budjetillisesti melko suuri sijoitus. Tuotantoarvoja ajatellen sijoitus oli järkevä, sillä kyseinen sketsi ei olisi muutoin välttämättä päässyt oikeuksiinsa, sillä se vaati mm. ylinopeuskuvia ja näyttävyys oli sketsissä suuressa roolissa.

Leikkauksen suoritti Joonas Yliruusi. Teimme Yliruusin kanssa aina silloin tällöin välitarkastuksia, jolloin tarkastelin leikkauksen vaihetta. Välitarkastuksissa lähinnä napsittiin kerta kerralta pituutta lyhemmäksi. Lisäksi keskustelua myös herätti eri loppuratkaisuvaihtoehdot, mitä olimme ottaneet kuvauspaikalla. Vaihtoehdot lähinnä koskivat sitä annammeko dubstepmiehestä harmittoman kuvan vai teemmekö hänestä ilkikuriseman. Päädyimme ottoihin, joissa dubstepmiehestä ei välity negatiivista kuvaa, vaan hän esiintyy enemmän vekkulinä, joskin melko omituisena henkilönä.

Värimäärittelyllä leikiteltiin tässä sketsissä hieman enemmän. Sketsin ensimmäisen osan alkaessa värimaailma on lattea ja neutraali. Kun dubstepmies laittaa musiikit soimaan ja luurit korvilleen, hän uppoutuu musiikkimaailmaansa jolloin värimaailma muuttuu elävämmäksi ja epärealistisemmaksi. Tällä pyrittiin korostamaan ajatusta siitä, että miehen kuvitteleva fantasiamaailma toteutuu ainoastaan hänen omassa päässään musiikin soidessa. Saturaatio kohoaa reilusti ja yleissävy muuttuu vihertävämmäksi. Hieno leikkauksellinen yksityiskohta Yliruusilta oli alun kohdassa jossa dubstepmieheltä lähtee tanssin lomassa kuulokkeet hetkeksi pois, laittaa tämä vaikuttamaan tämä sekä väri, että äänimaailmaan. Värit palautuvat normaalimaailman sävyihin ja musiikki filtoituu kuulokkeista tulevaksi. Mainio keino antaa esimakua lunastuksesta, siitä että todellisuus musiikin ulkopuolella on jotain aivan muuta.

Dubstepmies on hyvä jatkumusketsi, sillä se on yksinkertainen ja nopeatempoinen. Jatkumusketsinä *Dubstepmies* on itseään toistava, eli valmistelu, nostatus ja lunastus menevät aina saman kaavan mukaan, meno vain kasvaa villimmäksi kohtaus kohtaukselta. Katsoja tunnistaa toisen kohtauksen alusta hahmon tutuksi tämän hypätessä mäen takaa ilmaan samalla kun tuttu musiikki lähtee soimaan. Toisto toimii sketsiviihteessä aina. Katsojalla on myös aavistus tulevasta ja esimakua siitä kuinka sketsi tulee päättymään, mutta miten se tapahtuu jää kohtauksittain arvoitukseksi.



Kuva 5. (kuvakaappaus) Sirkkeli: *Dubstepmies*

5.5 Viittomakieliset uutiset

Viittomakieliset uutiset oli mielenkiintoinen sketsi siinä mielessä, että jälkitöissä alkuperäistä suunnitelmaa saatiin kehitettyä paremmaksi. Sketsin ajatuksena on köyhässä venäläisessä uutistoimistossa viittomakielisiä uutisia selostava mies. Jujuna on, että taustalla pyörii edellinen sketsi *Ripuliäijä* –jota uutistenlukija viittomakielellä lukee ja pyrkii mukailemaan sketsin tapahtumia.

Kuvaustilanteessa kokeiltiin poikkeavaa ohjaustyyliä ja tarkoitus oli tuoda hauskuutta improvisoimalla näyttelijän toimintoja. Viimeisimmässä otossa oli ”meininkiä” ja sekaavuutta, mutta silti tuntui että jotain puutui. Ensin mietimme että taustalla olisi soinnut pelkkä uutismusiikki, mutta pian selvisi, että se vaatisi jotain puhetta. Omat uutisselostus dubbailut eivät kuitenkaan tuntuneet toimivilta. Riemulöytö oli, kun käänsin sanan ”uutiset” venäjäksi ja kyrillisillä kirjaimilla tein haun Youtubesta. Vastaa tuli hämmentävä video, jossa uutistenlukija alkaa nauraa ja ilmeisesti kiroilla ja osia hänen puheestaan on sensuroitu piippausäänellä. Heitin videon ääniraidan kokeilumielessä leikkausohjelman aikajanalle videon päälle. Siinä se oli, musiikin jumalat olivat jälleen tehneet tehtävänsä ja ääni istui kuvaan lähes saumattomasti aina pituutta ja rytmitystä myöten. Alkupuolisko audiosta oli normaalia selostusta, kuten Akin viittomatkin ja kuin iskusta samalla hetkellä kun Aki riehaantuu alkaa venäjänkielinen selostajakin ”revitellä”. Sketsi oli valmis ja se toimi.



KUVA 6. (kuvakaappaus) Sirkkeli: uutistenlukija riehaantuu. Lavasteet ovat surkeat.

Lisäsimme sketsiin grafiikkaa, jotta studio näyttäisi aidolta mutta köyhän uutistoimiston lähetykseltä. Pyörivä uutispallo tehtiin tarkoituksella surkeaksi ja pyörintäliike muuttui myös kontrolloimattomaksi sitä mukaa, kun viittomakielinen selostuskin alkoi karata käsistä. Sketsi onkin kokonaisuudessaan camp-henkinen rumia lavasteita myöten.

5.6 Ripuliäijä

Leikkauspöydällä pystyy vaikuttamaan lopputulokseen paljon, mutta ennakkosuunnittelun rooli on silti aina merkittävimmissä osassa. On mietittävä mitkä kuvat ovat tarpeellisia, mitkä välttämättömiä. Kuvasuunnitelmaa tehdessä näihin asioihin on kiinnitettävä huomiota. *Ripuliäijä* oli alunperin sketsi, jonka piti toteutua yhdellä kamera-ajolla, lunastuksen tapahtuessa nimenomaan kuvan laajenemisesta johtuvien yksityiskohtien (=ripulin) paljastuessa. Päätimme kuitenkin ottaa vielä kohtauksen lopun tapahtumat varalta omana tiukempuna kuvana, mikä oli hyvä, sillä kamera-ajo ei teknisesti toiminut

niin hyvin kuin oli suunniteltu. Näin leikkauspöydällä oli varaa nopeuttaa sketsiä ja korjata ei niin onnistunut loppu toimivaksi.

Taitavasti ennakkosuunniteltu kamera-ajo voi tilanteesta riippuen tuoda lisäarvoa kohtauksiin. Pitkä, yhtäjaksoinen kuva toimii itsessään tyylikeinona ja luo tilanteeseen oman latauksensa. Esimerkiksi vaikka Ihmebantu-sarjassa Tommi Korpelan sketsisarja, joissa hän sketsistä riippuen pitää aggressiivisen monologin aiheesta, olipa se sitten Jeesus tai kauneusihanteet. Kamera-ajot ovat pitkiä eikä turhia leikkauksia ole, tunnelma pysyy intensiivisenä koko ajan ja, dialogi vaikuttaa realistisemmalta ja vähemmän käsikirjoitetulta.



Kuva 7. (Kuvakaappaus) Sirkkeli: *Ripuliäijä*-sketsi, ripuli on juuri paljastunut.

5.7 Ufo/Hihhulit (Intro/Outro)

Pilotin intro ja outrosketsiksi muodostui käsikirjoitusvaiheessa kaksiosainen kokonaisuus, motion capture –animaatiota sisältävä humanoidisuus, joita seuraa teemaa mukaileva hihhuliporukan kohtaus. CGI (computer generated imaginary)-intro oli mielenkiintoista tehdä siitäkin syystä, että motion capturointi oli itselle entuudestaan tuntematonta tekniikkaa käytännön tasolla. Kävimme tekemässä taltioinnit Ylivieskan ammatti- korkeakoulussa mediatekniikan opiskelijoiden Tuomas Jussilan ja Konsta Mäkikankaan kanssa, joista jälkimmäinen teki myös lopullisen kompositoinnin introon sekä outroon.



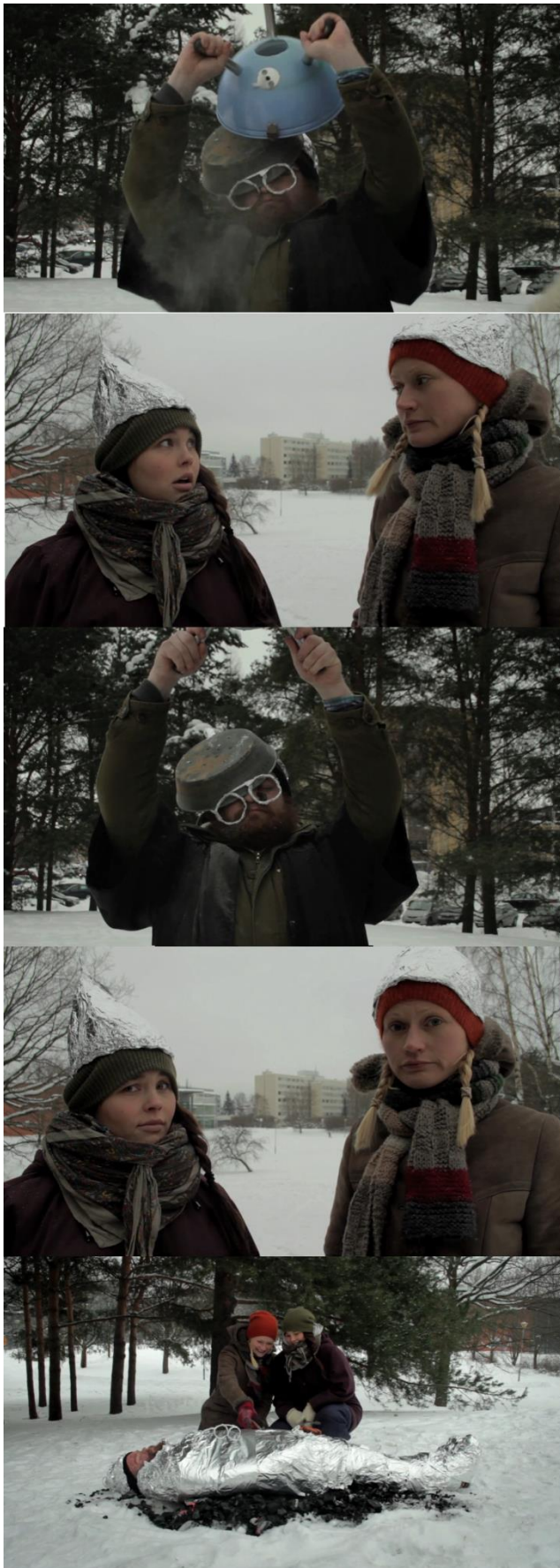
KUVA 8. Motion capure taltiointia tekemässä. Kuva: Tuomas Jussila

Alienkohtausten tekeminen oli kiintoisaa, sillä se erosi normaalista suunnittelurutiinista. Ensin tallennettiin äänet, jonka jälkeen otettiin liikkeen taltioinnit, joista sitten myöhemmin animaation valmistuttua lopullinen leikkaus tehtiin ja äänitettiin dialogi vielä lopuksi uudestaan. Animaatioiden taltioimisessa oli tärkeää kiinnittää huomiota ajoitukseen ja eri ottojen yhtäläisiin kestoihin.

Itse *Hihhuliosuutta* leikatessa mielenkiintoiseksi kohdaksi muodostui punchlinen, eli grillin päähän kolahtamisen ajoittaminen, sillä tässä sketsissä se oli niin selkeä ja myös slapstickmäisyydessään klassinen lunastus. Kokeilin eri versioita; miten nopeasti leikkaus laajaan kuvaan tapahtuu ja mitä eroa on sillä, jos katsojalle jättää enemmän aikaa. Paljastui, että jos laajaan kuvaan mentäessä aikaa jätti liikaa ennen kolahdusta, se vei lunastuksen yllätyksellisyyttä ja iskevyyttä pois. Liian nopea leikkaus suoraan kolahdukseen aiheutti sen, että katsoja ei ennättänyt rekisteröidä menneillään olevaa tilannetta ja paljastunutta ympäristöä. Ihanteellisin aika on, kun katsoja ennättää juuri rekisteröidä vallitsevan ympäristön ja jännite laukeaa välittömästi tämän jälkeen.

Rytmituksen tärkeys korostui myös *Hihhuleiden* outrokohtauksessa, missä kultin johtaja yrittää saada seuraajiaan vielä vakuuttuneeksi ja nostaa grillin päänsä yläpuolelle, jol-

loin kansi jälleen kolahtaa hänen päähänsä tuhkineen. Tämän jälkeen leikataan reaktiokuvaan seuraajiin (he ovat yllättyneitä) minkä jälkeen vielä johtajaan (hän yrittää säilyttää uskottavuutensa) ja lopulta takaisin reaktiokuvaan seuraajiin (he ovat pettyneitä). Näillä leikkauksilla saadaan vietyä läpi muutokset tunnetilassa halutulla nopeudella ja myöskin nopeutetaan sketsin kulkua. Reaktiokuvilla vuorottelu on usein myös kätevä keino esimerkiksi ongelmallisten kohtien poistamiseen. Lopuksi siirrytään lähikuvaan, jossa kultinjohtajan seuraajat grillaavat lähikuvassa jotain, nopea leikkaus laajaan kuvaan, jossa taas paljastuu, että he grillaavat johtajaa. Näin sketsi saa lunastuksensa.



Kuva 9. (kuvakaappaus) Sirkkeli: Reaktiokuvien vuorottelu.

5.8 Kuristushanskat

Huumorityylinä *Kuristushanskat*-sketsi on melko anarkistinen ja hieman tummasävytteinenkin. Kuristushanskat oli myös sketsi, missä ei ollut kovinkaan paljoa leikattavaa. Lähinnä keskustelua herätti eri ottojen väliset vivahteet ja esimerkiksi kuristuksen kesto. Sketsin alkupää on melko staattinen tapahtumiensa kannalta, joten myös tässä sketsissä lisäsin fiksikuvaan juuri ja juuri huomattavan zoomin sisäänpäin. Se tuo kuvaan hieman elävyyttä. Useissa muissakin sketseissä tuli käytettyä editissä lisättyä hiuksen hienoa zoomia sisään, kuten esimerkiksi *Huippuhauska faija* –sketsin esittelykuvissa. Esittelykuvissa se myös lisää kuvan mielenkiintoa.

Sketsin kaarta seurattaessa voi myös todeta, ettei sketsissä ole minkäänlaista laskeuma vaihetta, tai ratkaisua. Sketsi loppuu, kun mies kokeilee kuristushanskoja puolisoonsa tätä kuristaen. Kuristus kuitenkin jatkuu yli normaalin rajan kiusaannuttavan pitkään ja jää vielä jatkumaan kuvan leikkaannuttua pois, mikä toimii lunastuksena. Punchline on ikään kuin ratkaisun puuttuminen itsessään.



Kuva 10. (kuvakaappaus) Sirkkeli: *Kuristushanskat*. Sketsi loppuu selittelemättömään kuristukseen.

6 POHDINTA

Käydessäni läpi tekemääni leikkausprosessia jälkeenpäin, päädyn edelleen painottamaan ennakkosuunnittelun merkitystä. Huonosti suunniteltua ja toteutettua sketsiä ei voi jälkeenpäin pelastaa leikkauksellisilla ratkaisulla. Sen sijaan hyvin ennakkosuunnitellusta ja toteutetusta sketsistä voi leikkauksellisilla ratkaisulla parantaa entisestään ja saada jopa erinomaisen. Kun edittiin saapuu materiaali, on se kuin savimöykky joka odottaa valajaansa. Huonosta savesta ei kokeneinkaan valaja saa hienoa veistosta aikaiseksi, toisaalta hyvänkin aineksen voi pilata taitamattomuudellaan. Leikkaaja on viimeinen henkilö, joka käsikirjoittajan ja ohjaajan jälkeen kykenee lopputulokseen vaikuttamaan. Leikkaamo on paikka, jossa sketsi saa lopullisen muotonsa ja tunnelmansa. Tuntuu tärkeältä ajatukselta, että varsinkin sketsiprojektin parissa työskennellessä leikkaajalla täytyy olla samat näkemykset kuin ohjaajalla ja käsikirjoittajalla ja ennen kaikkea, ja heidän huumorinäkemystensä täytyy olla yhtenäiset.

Olen sitä mieltä, että hyvällä sketsileikkaajalla on hyvä tilannetaju. Ei ole olemassa mitään yleispätevää ohjetta milloin ajoitus on oikea ja minkä mittainen minkäkin kuvan on oltava. Rytmittäessä leikkaustaan leikkaajan on vain kyettävä luottamaan vaistoonsa tilannekohtaisesti. Tämä toki kehittyy kokemuksen myötä, mutta mielestäni hyvän leikkaajan perusluonteeseen kuuluu, että hän on muutenkin tottunut havainnoimaan ympäröivää maailmaa ja kiinnittämään huomiota vallitseviin yksityiskohtiin. Ihmisten käyttäytyminen, keskinäinen vuorovaikutus ja tyyli reagoida ärsykkeisiin tosielämässä ovat rinnastettavissa ajoituksiin leikatessa.

Sirkkelin leikkaaminen oli hyvin opettavainen ja mukava projekti leikata. Päällimmäisenä erona mieleen jäi esimerkiksi draaman ja sketsin leikkauksen eroa vertaillen se, että sketsiä leikatessa leikkaajalla on parhaimmillaan enemmän tilaa leikitellä mielikuvituksellaan ja mahdollisuuksia tehdä hurjempia ratkaisuja, liittyivätpä ne sitten äänikerrontaan, rytmitykseen, reaktiokuvien käyttöön tai ajoitukseen. Sketsikerronnassa tuntuu aina olevan toinen, lapsenomaisen hassuttelun taso läsnä, minkä varjolla hurjastelu ja villitikin vaihtoehdot ovat sallittua. Toisinaan sketsiä leikatessaan huomaa päässeensä flow-tilaan, tilaan jossa aika tuntuu katoavan ja leikkaus sujuu kuin itsestään. Tällöin yleensä lopputulos toimii, sillä tuntemus kielii siitä, että mielikuvitukselle on annettu lupa lentää ja tehdä ratkaisut yli tietoisien mielen.

LÄHTEET

Aristoteles 1982: *Runousoppi*. Suomentanut Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava

Krohn, Eino 1946: *Draaman estetiikka*. Helsinki: WSOY

Ronimus, Olli-Matti & Holappa, Pentti 1973: *Ihminen maailmassa*. Helsinki: WSOY

Azam 2009. Luettu 1.5. 2013.

(<http://faisalazam.com/blog/2009/08/16/the-art-of-editing-comedy/>)

Black humor, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Black_humor

Fourth Wall, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Fourth_wall

Irony, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/Irony>

Jukka Talve 2013, 1, Luettu 1.5. 2013. http://www.elore.fi/arkisto/2_05/tal2_05.pdf

Kirsi Raitaranta 2009, 2. Luettu 1.5. 2013

<http://www.koulukino.fi/uploads/material/Kummeli13.1.09.pdf>

Kuva 1. "This is a post..." <http://eggsactamundo.wordpress.com/2011/04/04/story/>

Laughter (Bergson book), Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Laughter_%28Bergson_book%29

Laugh Track, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Laugh_track

Punch line, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013 http://en.wikipedia.org/wiki/Punch_line.

Reaction shot, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Reaction_shot

Sarcasm, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/Sarcasm>

Simpsons The, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Simpsons

Sitcom, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/Sitcom>

Slapstick, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/Slapstick>

Surreal humor, Wikipedia 2013. Luettu 1.5. 2013.

http://en.wikipedia.org/wiki/Surreal_humour.

Mercer, haastattelu, 18. 10. 2012

LIITTEET

Liite 1. Sirkkeli-pilotti:

<http://www.youtube.com/watch?v=3eJVvl6Dh5A>